

GRATIS-CODE IM HEFT
Quake Champions: Early-Access-Version + Held
JURASSIC WORLD
Dinopark-Sim Jurassic World Evolution im Test
Wissen, was gespie
PC Games
EXTENDED
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA
+ VOLLVERSION AUF DVD
DEFENSE GRID
THE AWAKENING
Großartige Tower-Defense-Strategie mit Kampagne und Challenge Mode in coolem Sci-Fi-Setting
HIGHLIGHTS DER E3-MESSE
ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY • BEYOND GOOD & EVIL 2
ANTHEM • CYBERPUNK 2077 • RAGE 2 • BATTLEFIELD 5
METRO: EXODUS • GEARS 5 • FALLOUT 76 U. V. M.
USK ab 16 freigegeben
AUSGABE 311
07/18 | € 6,99
www.pcgames.de
Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20
4 397178 706992 07

STUDIERE JETZT **CYBERSICHERHEIT!**









- Studium am ausgezeichneten, internationalen Informatikstandort „Saarland Informatics Campus“.
- Enger Kontakt zum CISPA: exzellente wissenschaftliche Betreuung und Erforschung aktueller IT-Sicherheitsthemen.
- Hervorragende Berufschancen in der Wissenschaft (Master, Promotion, Graduiertenschule) und Wirtschaft.

sicherezukunft.info

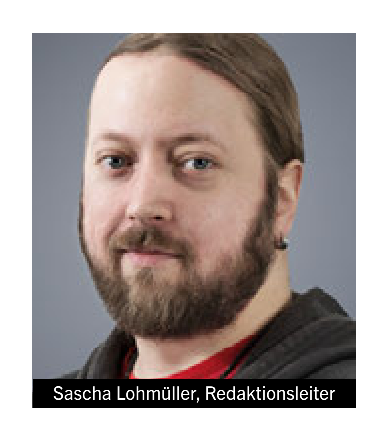






EDITORIAL

Die E3 2018 – **Enthüllungen, Enttäuschungen und sEnsationen**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Nachtschichten, Live-Getickere, Enttäuschungen und Fremdscham-Momente, E-Mail-Verkehr über neun Zeitzonen hinweg, technische Probleme, kaputte Videodateien, aber eben auch tolle Trailer, weltexklusive Anspiel-Events, jede Menge News und Neuankündigungen, große wie kleine Überraschungen und Redakteure, die aus den müden Augen wie Kinder an Weihnachten strahlen – die E3 ist jedes Jahr aufs Neue eine sehr extreme, aber auch schöne Zeit für jeden, der mit Videospielen zu tun hat. Das war in diesem Jahr natürlich nicht anders, sowohl für unser fleißiges Team vor Ort, bestehend aus Chris, Lukas und Matthias, als auch für die Daheimgebliebenen, die sich Wochenende und Nächte mit der Live-Berichterstattung um die Ohren schlugen und nebenbei ja auch noch das euch vorliegende Heft fertigstellen durften.

Das Ergebnis kann sich jedoch sehen lassen: Auf fast 30 Seiten stellen wir euch alle Neuheiten, Überraschungen und Highlights der E3 2018 vor, darunter so illustre Titel wie *Cyberpunk 2077*, *Assassin's Creed: Odyssey*, *Anthem*, *Forza Horizon 4*, *Fallout 76*, *Metro: Exodus*, *Rage 2*, *Call of Duty: Black Ops 4*, *Battlefield 5* oder *Beyond Good & Evil 2*. Allerdings ist es natürlich so, dass wir bei so einer Gesamtübersicht den einzelnen Spielen kaum den Platz widmen können, den sie verdient hätten. Denn ansonsten wäre unser Heft entweder 250 Seiten stark oder wir müssten zwei Drittel der Themen weglassen. Daher werden wir sicher in den kommenden Ausgaben noch den einen oder anderen Titel herauspicken, mit neuen Infos anreichern und in die Tiefe gehend besprechen. In der Zwischenzeit könnt ihr aber auch auf unserer Webseite www.pcgames.de vorbeischauen, wo wir noch ein paar ausführlichere Messe-Eindrücke für euch parat haben.

Die E3 ist aber natürlich nicht unser einziges Thema in diesem Monat. Im Aktuelles-Teil haben wir beispielsweise noch unseren Bericht zur PDXCON 2018, der Hausmesse von Publisher Paradox Interactive und somit Mekka für alle (Hardcore-)Strategen dieser Welt, für euch in petto. Auf sechs Seiten verraten wir euch, worauf sich Hobby-Weltherrscher in den nächsten Monaten freuen können. Außerdem blicken wir noch einmal auf den Stand der Early-Access-Version von *Quake Champions* und haben passend dazu für alle Käufer der Extended-Ausgabe einen schicken Code, mit dem ihr die EA-Version nicht nur gratis herunterladen könnt, sondern auch gleich noch einen Start-Champion spendiert bekommt.

Im Test-Teil werfen wir einen Blick auf die Dinopark-Simulation *Jurassic World Evolution* der *Planet Coaster*-Macher. Ohne an dieser Stelle zu viel verraten zu wollen: Wenn ihr was für die Urzeitechsen übrig habt, lohnt sich ein Blick. Ansonsten prüfen wir unter anderem noch das neue *TESO*-Add-on *Summerset*, den Strategietitel *Ancestors Legacy*, das französische RPG *Vampyr*, den geistigen *Descent*-Nachfolger *Overload* und das Horror-Abenteuer *Agony* auf Herz und Nieren. Da sollte für jeden Geschmack etwas dabei sein, was natürlich auch für unseren erneut umfangreichen Hardware-, Magazin- und Extended-Teil gilt. Auf Käufer letzterer Version wartet zudem der Tower-Defense-Hit *Defense Grid: The Awakening*.

Doch genug der vielen Worte, wir wünschen euch viel Spaß beim Lesen der neuen Ausgabe!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Reise, Reise: Für die E3-Strecke ging es nicht nur nach Los Angeles, sondern im Vorfeld auch nach London und Stockholm. In die schwedische Hauptstadt verschlug es uns auch für die PDXCON. Lediglich *Quake Champions* war nicht mit einem Trip verbunden – Matti ist aber eh genug unterwegs. +++

+++ Durchschnittliche Überstunden-Anzahl, die sich bei allen Redakteuren (in Fürth und L.A.) wegen der E3 angesammelt hat: 16 +++

+++ E3-Titel, für den niemand in der Redaktion Verständnis hat, der sich aber trotzdem gut verkaufen wird: *Just Dance 2019* +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Redakteure, die aufgrund von *Jurassic World Evolution* vergnügt so etwas wie „Uiiiii, Diiinooos!!" gequietscht haben: 6 +++

+++ Mitarbeiter, die Sascha beim Test zu *Football, Tactics & Glory* mit seinem Gerede über skandinavischen Fußball genervt hat: 4 +++

+++ Für das hysterischste, ungläubigste Gelächter sorgte in diesem Monat das Video zu den geschnittenen Szenen aus *Agony*. Nö, braucht man wirklich nicht unbedingt. Gilt auch fürs Spiel insgesamt übrigens. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Glückspilz des Monats: Sascha, der einen 210-Euro-Einkauf in einem Elektronik-Fachmarkt durch ein Rubbellos geschenkt bekam. Blöder Lucker. ++++

+++ Flucherei des Monats: Chris, als er mit Sascha unterwegs war und seinen Einkauf bezahlen musste. ++++

+++ Schönste Idee des Monats: Chris' neues Video-Format, das bald mit Folge 1 und Lukas als Co-Host debütiert. Hauptsächlich, weil die Teilnehmer sich dabei betrinken können. ++++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁴ | Ausgabe 07/18



In der aktuellen play⁴ blicken wir noch vorausschauend auf die E3 – nächste Woche allerdings erscheint das neue Heft, dann mit allen Infos zu *The Last of Us 2*, *Ghost of Tsushima* und Co.

N-ZONE | Ausgabe 07/18



Von wegen „nur was für Kinder und Casuals": Mit *Wolfenstein 2* feierte jüngst ein erwachsener Shooter sein Switch-Debüt. Deutlich familienfreundlicher ist da schon *Mario Tennis Aces*.

Games Aktuell | Ausgabe 07/18



Auch die aktuelle Games Aktuell blickt noch voller Vorfreude auf die E3 – im nächsten Heft gibt es dann die volle Packung Messe-Infos. Und zwar für alle Plattformen!

INHALT 07/2018



CYBERPUNK 2077 14



RAGE 2 26

AKTUELL

TEST



JURASSIC WORLD EVOLUTION 54

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD



Die zehn verschiedenen Turmtypen mitsamt ihren Upgrades lassen sich miteinander kombinieren – optimal, um unterschiedliche Gegner abzuwehren.

15 unterschiedliche Gegnertypen verlangen euch strategisch alles ab – nur wer sich an die Gegebenheiten der Mission anpasst, gewinnt.



Die Kampagne umfasst 20 abwechslungsreiche Missionen mit mehreren Lösungswegen, hinzu kommen Challenges – es gibt also genug zu tun.

DEFENSE GRID: THE AWAKENING

Defense Grid: The Awakening richtet sich sowohl an Anfänger als auch Experten, denn die 20 Missionen umfassende, abwechslungsreiche Hauptkampagne des Tower-Defense-Titels lässt sich auf vielfältige Arten sowie mit unterschiedlichen Taktiken und Upgrade-Optionen bezwingen und beschäftigt euch rund acht Stunden.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Bei der auf der DVD enthaltenen Version von *Defense Grid: The Awakening* handelt es sich um eine steamgebundene Version, ihr benötigt also ein entsprechendes Konto und eine Internetverbindung. Nach der Installation von der Disc startet Steam automatisch und fragt euch nach eurem Key. Diesen erhaltet ihr, indem ihr den Code auf der dem Heft beiliegenden Code-Karte unter www.pcgames.de/codes einlöst. Alternativ könnt ihr den so erhaltenen Key natürlich auch direkt bei Steam registrieren und das Spiel komplett herunterladen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP/Vista, 1,8 GHz CPU, 512 MB RAM, 1 GB freier Festplattenspeicher, Grafikkarte mit DirectX 9, Pixel Shader 2 (z. B. : Radeon 9600 oder Geforce 6100)
Empfohlen: Windows XP/Vista, Dualcore-CPU mit 2,0 GHz, 1 GB RAM (1,5 unter Vista), 1 GB freier Festplattenspeicher, Grafikkarte mit DirectX 9, Shader 3 und 256 MB VRAM (z. B.: Radeon X700 oder Geforce 7600)

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Zehn verschiedene Turmarten
- 15 unterschiedliche Gegner
- Upgrades für den Turm
- Abwechslungsreiche Kampagne
- Hoher Wiederspielwert
- Mit Challenge-Modus
- 20 einzigartige Umgebungen
- Für Anfänger und Experten
- Viele Taktikoptionen
- Motivierende Highscore-Jagden
- Einer der besten Genre-Vertreter
- Vertonte Story-Missionen

DVD 1

VOLLVERSION
- Defense Grid: The Awakening

VIDEO (TEST)
- Ancestors Legacy
- Forgotton Anne
- State of Decay 2
- Vampyr

VIDEO (VORSCHAU)
- Battlefield 5

VIDEO (SPECIAL)
- Fallout 76: Trailer-Analyse
- Spiele-Releases Juni 2018

TOOLS
- 7 Zip (16.04)
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player (2.2.6)



DVD 2

VIDEOS (VORSCHAU)
- Mega Man 11
- The Crew 2
- Underworld Ascendant

VIDEO (SPECIAL)
- Battlefield 5: Die alte Leier von der Authentizität – Kolumne
- Dark Souls Remastered: Grafikvergleich mit dem Original
- E3 2018: Diese Spiele wollen wir nicht.
- House Flipper: Kaputte Wände, versiffte Buden und der Chris
- TESO – Summerset: Unboxing der Collector's Edition
- Unsere Wunschspiele für die E3 2018
- Vampyr: Die ersten 30 Minuten



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Defense Grid: The Awakening* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print



Spielt aktuell:
wieder *Destiny 2* und raidet und „cruciblet" sich munter durch die Gegend. Gruß an die Mütter ;)

Spielt außerdem noch:
Overwatch, *Deep Rock Galactic*, *Jurassic World: Evolution*, *Detroit: Become Human* (PS4), *God of War* (PS4), *WoW*

Liest gerade:
Dune von Frank Herbert

Lieblings-Turtle:
Donatello

MARIA BEYER-FISTRICH | Redaktionsleiterin Online



Spielt aktuell:
Jurassic World: Evolution, *Vampyr* (bleh)

Hat geschaut:
The Staircase (jetzt mit weiteren Folgen auf Netflix, ein Muss für True-Crime-Fans!) und *Paradies Liebe* (nie, nie wieder!)

Schaut außerdem:
Channel Zero: Candle Cove – geht so.

Ist enttäuscht vom …
Square-Enix-Showcase auf der E3 – wo war denn bitte das Remake von *Final Fantasy VII*?

KATHARINA REUSS | Redakteurin



Spielt zurzeit:
Jurassic World: Evolution, *DS Remastered*, *God of War*, *Nuclear Throne*

Nächste Spiele auf der Liste:
Rain World und *Risk of Rain*, wollte ich eigentlich schon letzten Monat angehen, aber *Nuclear Throne* macht immer noch so viel Spaß!

Lieblingsdino als Kind:
Deinonychus

Wünscht allen E3-Fahrern:
viel Spaß, interessante Termine, keine Klimaanlagenerkältung, keinen Jetlag sowie eine angenehme Reise.

MATTI SANDQVIST | Redakteur

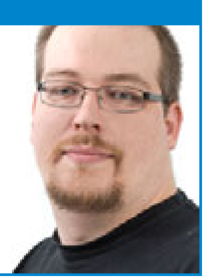


Spielt aktuell:
Quake Champions, *World of Tanks* sowie *Warships* und *Detroit: Become Human* (PS4)

Ist aus dem Urlaub zurück:
und direkt in der heißen E3- und PC-Games-Abgabewoche gelandet. Leider war die Spielemesse in L.A. nicht ganz so spannend wie in den letzten Jahren.

Hat ebenfalls:
The Staircase auf Netflix geschaut und ist derselben Meinung wie Marie – ein Muss für True-Crime-Fans!

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Hat zuletzt durchgespielt:
Detroit: Become Human auf der PS4 und das gleich mehrfach. Was Entscheidungen und Konsequenzen angeht, hat Quantic Dream hier einen neuen Maßstab gesetzt.

Schreibt diese Zeilen:
während er sich auf die Abreise zu seiner ersten E3 vorbereitet. Mal schauen, was die fast schon mystisch als Mekka der Gamer verklärte Messe so zu bieten hat. Es wird vermutlich vor allem anstrengend.

Weisheit des Monats:
Bier kalt stellen ist auch irgendwie kochen!

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Overload, *Frostpunk*, *The Room: Old Sins* (Android), *Unravel Two.* Und so langsam hänge ich auch wieder an der *Heroes of the Storm*-Nadel …

Freut sich seit dieser E3 sogar noch mehr auf:
Cyberpunk 2077, *Rage 2* und vor allem auf *Ori and the Will of the Wisps*. Bei *Fallout 76* hält sich die Begeisterung jedoch in Grenzen. Abwarten!

Verbringt viel zu viel Zeit mit:
Marvel Strike Force (Android). Hätte diese Gilde niemals gründen sollen.

Liest derzeit:
Die Hölle ist die Abwesenheit Gottes von Ted Chiang

LUKAS SCHMID | Redakteur



Hat Lust:
Mal wieder seinen Gamecube auszupacken und *Metroid Prime* zu spielen – natürlich auch mit Blick auf *Metroid Prime 4*.

Freut sich:
Dass ihm beim Spargelkochen die Sauce Hollandaise wieder mal gut gelungen ist. Ist nicht schwer, keine Ahnung, warum sich davor alle fürchten.

Freut sich:
Auf seine inzwischen dritte E3 und darauf, dort nette Kollegen zu treffen.

Freut sich außerdem:
Auf viiiele Burger. Vielleicht bin ich ein Banause, aber ich liebe sie einfach!

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Hat gerade:
Mal wieder viel zu viel Geld für so richtig schön beschissene B-Movies ausgegeben. Dem nächsten Trash-Abend steht nichts mehr im Wege.

Hat außerdem:
Die ersten vier Folgen einer Show über schlechte Videospiele abgedreht. Das Ergebnis findet ihr nach der E3 auf www.pcgames.de

Wird Lukas auf der E3:
Natürlich beim Burgeressen unterstützen. Alleine schafft unser Wiener Prater-Kasperl das doch nicht! Ach ja, auf coole Spiele hoffe ich natürlich auch. Burger haben aber definitiv Priorität.

DAVID BENKE | Volontär



Hat zuletzt gespielt:
Vampyr, *Shaq Fu: A Legend Reborn*, *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*

Hat keinen Bock mehr:
Auf das schwülwarme Wetter draußen. Ich friere um einiges lieber, als dass ich schwitze.

Hat kürzlich erfahren:
Dass er dieses Jahr zur Gamescom nach Köln fahren darf. Freu mich!

Hat's im Gefühl:
Panama wird Fußball-Weltmeister 2018. Das 1:0-Siegtor im Finale gegen Brasilien schießt selbstverständlich die Tigerente.

PAULA SPRÖDEFELD | Volontärin



Spielt zurzeit:
God of War (PS4) und *Vampyr*

Hat zum ersten Mal eine:
Sehnenscheidenentzündung. Damn you, Controller und Maus!

Freut sich auf:
Das neue Tattoo, das es im Juni gibt. Langsam herrscht Platzmangel.

Sollte sich dringend mal:
Eine richtige Klimaanlage zulegen. Das Leben unter dem Dachboden hat seine Schattenseiten. Vor allem im Sommer. Bei 27 Grad Innentemperatur schlafen ist aber auch ganz schön unangenehm.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

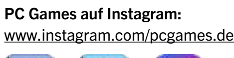
Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

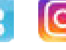
Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de







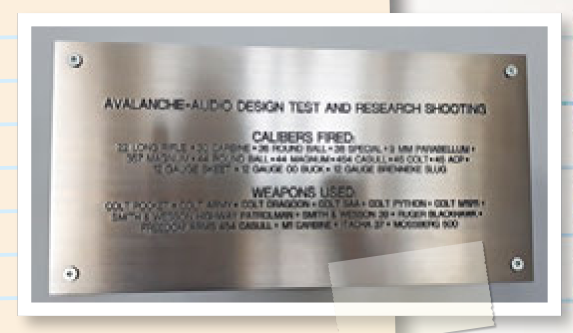


DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.



Ballerbude



Noch vor der E3 hatte unser Felix die grosse Ehre, Avalanche Studios in Stockholm zu besuchen. Dort konnte er zum ersten Mal Rage 2 spielen. Wie sein Ersteindruck ausfällt, könnt ihr ab Seite 26 lesen. Ob Felix sich zugleich für den Job eines Audio-Designers beworben hat, können wir nur mutmassen. Falls ja, sollte er sich auf jeden Fall eine Ohr-Zusatzversicherung leisten!

Ab nach Los Angeles!



Der Themenauswahl der aktuellen Ausgabe kann man wohl leicht entnehmen, dass wir auf der E3-Messe in Los Angeles waren. Dabei ist aber das „wir" natürlich ein wenig relativ. Schlussendlich durften dieses Jahr drei Redakteure den Sprung über den grossen Teich machen, der Rest begleitete die Messe hingegen von den Verlagsräumen aus. Lukas, Christian und Matthias scheint es den Bildern nach aber auch neben der E3 ganz gut in Los Angeles gefallen zu haben. Zur Info: Das Burger-Foto unten ist nur eines von vielen – gefühlt haben die Jungs vor Ort eine ganze Kuh verspeist. Das wundert uns aber nicht wirklich, das Trio hatte auf der Messe mehr als genug zu tun.







22.-25.08.2018
Köln



10 years of gamescom

Jetzt Tickets sichern!
gamescom.de

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1
50679 Köln, Deutschland
Telefon +49 1806 016 15*
gamescom@visitor.koelnmesse.de

*0,20 EUR/Anruf aus dem dt. Festnetz;
max. 0,60 EUR/Anruf aus dem Mobilfunknetz





HIGHLIGHTS DER E3

Das war die E3 2018!

Die E3 ist vorbei, eine Woche voller Ankündigungen, Shows und Anspielterminen liegt hinter uns. Wir rekapitulieren.

Von: Sascha Lohmüller

Überraschungen, die gab es in diesem Jahr auf der E3 so einige, wenn auch vielleicht die EINE große Sensation gefehlt hat, bei der sich alle einig sind: Das ist mein Messe-Highlight. So war aber immerhin für jeden Geschmack etwas dabei: ein neues *Halo*, ein neues *Gears*, ein neues *Assassin's Creed*, ein neues *Just Cause*, ein neues *The Elder Scrolls*, *Doom* ist ebenfalls dabei, *Fallout* auch irgendwie, es gibt endlich Szenen zu *Cyberpunk 2077* sowie *Beyond Good & Evil 2*, zum Remake von *Resi 2* oder zur Fortsetzung von *The Division*. Und mit *Anthem*, *Sekiro*, *Starfield* und *Control* sind auch vielversprechende neue Franchises am Start. Wer es hingegen lieber gewohnt und wenig überraschend mag, freut sich zudem auf die neuesten Ableger von *FIFA*, *PES*, *Madden* oder *Total War*. Weil wir jetzt in dieser Aufzählung sicherlich den ein oder anderen Titel vergessen haben, fassen wir euch die wichtigsten Themen der Messe auf den nächsten knapp 30 Seiten zusammen. Dass wir uns dabei rein aus Platzgründen etwas kürzer halten müssen, versteht sich von selbst. Falls ihr noch mehr zu den Titeln lesen wollt: Im nächsten Heft werden wir sicher das eine oder andere Thema noch größer aufgreifen und im Detail beleuchten, bis dahin schaut aber ruhig auch mal auf www.pcgames.de vorbei – hier findet ihr noch diverse Anspiel- oder Präsentationsberichte zu einzelnen Spielen, die wir aus Zeitgründen nicht mehr im Heft unterbringen konnten. Und jetzt: Viel Spaß beim Schmökern!

INHALT

DIE PRESSEKONFERENZEN DER E3 2018

In den letzten Jahren war die Aufteilung relativ klar: Im „Krieg" der Konsolenhersteller legte Sony regelmäßig die bessere Pressekonferenz hin – mitunter sogar die insgesamt beste der Messe –, während Microsoft zwischen langweilig und okay schwankte. Der Rest der Publisher pendelte sich meist zwischen solide bis gut ein. Letzteres kann eigentlich auch für dieses Jahr so stehen bleiben, sieht man mal von der Nintendo-Smash-Bros-PK und der etwas uninspirierten Trailer-Show bei Square Enix ab, bei der aber immerhin der Inhalt stimmte. Größte Überraschung war aber wohl in diesem Jahr, dass Microsoft eine echt gute PK hingelegt hat: coole Titel, wenig Fremdschäm- oder Langeweilmomente und nicht zuletzt mit *Cyberpunk 2077* einem der am heißesten ersehnten Spiele im Programm. Sony hingegen hatte zwar nach wie vor die objektiv betrachtet vielleicht spannendsten Titel im Gepäck, nach den hervorragenden letzten Jahren fiel 2018 aber etwas unspektakulär aus. Zudem wirkte die Pressekonferenz etwas befremdlich mit ihren Music-Acts und der fünfzehnminütigen Pause nach dem ersten Trailer, Umzug in eine neue Location inklusive.



Erstaunlich gut fiel in diesem Jahr die Microsoft-PK aus. *Forza Horizon 4* war nur einer der hochklassigen Titel im Programm der Redmonder. (Quelle: Microsoft)

Alleine oder im Viererteam erkundet ihr das weitläufige West Virginia. Pro Server sind 24 Spieler unterwegs.

Fallout 76

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Bethesda Game Studios
Publisher: Bethesda Softworks
Termin: 14. November 2018

Die Gerüchte haben sich bestätigt: Das neue *Fallout* wird ein Online-Rollenspiel mit Survival-Elementen. Das ist kontrovers – und gerade deshalb spannend!

Von: Felix Schütz

Die Meinungen sind gespalten: Einige zeigen sich entsetzt über Bethesdas Ankündigung, viele andere sind hellauf begeistert! Denn *Fallout 76* markiert einen riesigen Schritt für *Fallout*, zum ersten Mal wird aus dem postapokalyptischen Rollenspiel ein waschechter Online-Titel. Einen Offline-Modus gibt es nicht und auch die Geschichte und die Quests treten diesmal in den Hintergrund. Stattdessen rückt *Fallout 76*, das im ländlichen West Virginia angesiedelt ist, die Spieler in den Mittelpunkt! Denn das Online-Rollenspiel ist ein Prequel zur *Fallout*-Serie, es spielt gerade mal 25 Jahre nach dem verheerenden Atomkrieg. Darum sind die einzigen Menschen in der offenen Spielwelt echte Mitspieler! 24 Leute pro Server sind zugelassen, klassische NPCs wie in *Fallout 4* gibt's so gut wie nicht, man wird aber auf Roboter, Terminals und Holotapes stoßen, die Hintergründe und Wissen vermitteln.

Überleben im postnuklearen Virginia

In *Fallout 76* steht das Überleben im Vordergrund. Alleine oder in Teams, die aus bis zu vier Spielern bestehen, erkundet man die gigantische Spielwelt, die Gebirge, Wälder, Sümpfe, Städte und vieles mehr zu bieten hat und dabei vier Mal so groß ausfallen soll wie die von *Fallout 4*. Man erledigt Aufgaben, nimmt an öffentlichen Events teil, jagt Bossgegner, um von ihnen wertvolle Ausrüstung zu bekommen. Außerdem sammelt man massig Ressourcen und Baustoffe, mit denen man Waffen, Kleidung, Mods, Upgrades und Bauteile herstellt, um mit ihnen wie in *Fallout 4* detailreiche Stützpunkte zu errichten. Der Basisbau wurde stark erweitert, ihr dürft nun fast überall in der Spielwelt eure Gebäude errichten. Leichte Survival-Elemente wie Krankheiten, Hunger, Durst und durch Strahlung verursachte Mutationen sollen euer Abenteuer spannend halten, zudem können sich die Spieler gegenseitig bekämpfen. Im Endgame haben hochstufige, gut ausgerüstete Helden die Möglichkeit, sich auf die Suche nach mehrstufigen Abschusscodes zu machen, mit denen sich Atomwaffen abfeuern lassen – auch auf die Stützpunkte anderer Spieler. Dadurch entsteht für eine Weile eine hochstufige radioaktive Zone, in der besonders starke Gegner, wertvolle Handwerksmaterialien und legendäre Beutestücke auf euch warten.

Das Vollpreisspiel verlangt keine Monatsgebühren, Mikrotransaktionen gibt's nur für kosmetische Items, die sich auch erspielen lassen. Einige Zeit nach Release wird es ebenfalls umfangreichen Support für Mods und private Server geben. ❑



Crafting und Basisbau spielen eine große Rolle. Anders als in *Fallout 4* dürft ihr nun fast überall bauen.

FELIX MEINT



„Nicht das, was ich mir erhofft hatte. Aber vielleicht genau das, was *Fallout* braucht?"

Keine Frage, *Fallout 76* spricht nicht unbedingt den klassischen *Fallout*-Fan an. Ein Online-Survival-Spiel, das Quests und Story eher in den Hintergrund rückt, schwebte mir jedenfalls nicht vor. Doch natürlich soll *Fallout 76* kein *Fallout 5* ersetzen, es ist einfach etwas Anderes! Das kann ich nur loben, denn *Fallout* als Marke ist nun wirklich reich genug, um alle möglichen Genres zu bedienen (*Fallout Shelter* anyone?). Da ist auch Platz für ein Online-Survival-Abenteuer! Falls ihr also ein Singleplayer-RPG wolltet und nun enttäuscht seid, schlage ich vor, ihr macht's wie ich: Für die Beta anmelden, ausprobieren – vielleicht gibt's eine positive Überraschung! Es ist schließlich nicht das erste Mal, dass Bethesda die Marke neu interpretiert, schon 2007 hagelte es Kritik aus der Fangemeinde – am Ende kam dann *Fallout 3* heraus. Und das ist mein absoluter Lieblingsteil der Serie.



V kann männlich oder weiblich sein, im Charaktereditor legen wir die Hauptfigur detailliert selbst fest.

Cyberpunk **2077**

Genre: Rollenspiel
Entwickler: CD Projekt
Publisher: CD Projekt
Termin: nicht bekannt

Von: Felix Schütz & Matthias Dammes

Bitte zurücktreten, der Hype-Train fährt ein: Mit dem ambitionierten Sci-Fi-Rollenspiel liefert CD Projekt eine der besten Shows dieser E3!

Die Erwartungen waren riesig: Kann CD Projekt tatsächlich nochmal an den überwältigenden Erfolg von *The Witcher 3* anknüpfen? Schon vor sechs Jahren hatten die viel umjubelten Polen ihr neues Werk *Cyberpunk 2077* angekündigt, damals noch ohne handfeste Infos oder gar Screenshots. Doch damit ist nun endlich Schluss: Auf der E3 hat CD Projekt sein heiß ersehntes Science-Fiction-Rollenspiel hinter verschlossenen Türen präsentiert! Rund 50 Minuten lang ging die Gameplay-Präsentation – und wir waren natürlich für euch mit dabei.

Held oder Heldin im Eigenbau

Obwohl *Cyberpunk 2077* wie schon *The Witcher 3* ein waschechtes Open-World-Rollenspiel wird, unterscheiden sich die Titel in vielen Punkten. So gibt's diesmal keinen Fertighelden à la Geralt, stattdessen basteln wir uns unsere Figur, die auf den Namen V hört, im Charaktereditor selbst zusammen. Dabei bestimmen wir Geschlecht, Herkunft, Aussehen und Attribute wie Stärke, Konstitution, Intelligenz, Reflexe, Tech und Cool. Die Wahl zwischen dren drei Klassen Netrunner, Techie und Solo ist nicht endgültig, später im Spiel können wir zwischen den Spielweisen wechseln und jede Fähigkeit lernen. Einzige Vorgabe: V ist stets 22 Jahre jung und von Beruf Söldner/in!

In unserer E3-Demo macht eine weibliche V das fiktive nordkalifornische Night City unsicher – eine riesige, frei begehbare und abwechslungsreiche Metropole, die aus sechs Bezirken besteht. CD Projekt inszeniert Night City als finstere Dystopie, in der Stadt haben skrupellose Megakonzerne das Sagen, Gewalt, Drogen und Armut sind an der Tagesordnung.

Fantastische Stadtumgebung

Die Sci-Fi-Kulisse beeindruckt! Auf den Straßen wimmelt es von NPCs mit individuellen Tagesabläufen, wir können zig Gebäude betreten, Gespräche führen, mit der Umgebung interagieren. Egal ob Kostüme, interaktive Werbetafeln oder Fahrzeuge, das farbenfrohe Art-Design kann sich durchweg sehen lassen. Durch die hohen Gebäude soll Night City auch viele vertikale Erkundungsanreize bieten, ein Tag-und-Nachtwechsel rundet die dichte Stimmung ab.

Plötze der Zukunft: Im futuristischen Sportwagen erkundet V die beeindruckende Sci-Fi-Metropole.

CD Projekt verspricht eine düstere, erwachsene Handlung voller ernster Themen, Sex und Gewalt.

Das Questsystem soll laut Entwickler außerordentlich komplex ausfallen, Gewalt ist nur eine Lösung von vielen.

Dichte Story voller Entscheidungen

Die Entwickler versprechen Dutzende Stunden an Hauptquests plus massenhaft Nebenaufgaben, Zusatzbeschäftigungen, Romanzen und mehr! Das klingt ambitioniert? Klar! Allerdings hatte CD Projekt bereits für *The Witcher 3* ähnlich große Versprechungen gemacht – und sie am Ende nicht nur eingehalten, sondern oft sogar übertroffen.

Trotz der edlen Kulisse und viel Action soll die Story an erster Stelle stehen. In unserer E3-Demo glänzt das Spiel mit interessanten Charakteren, einem flüssigen Dialogsystem und spannenden Entscheidungsmomenten. Laut CD Projekt soll man oft die Chance haben, Probleme im Dialog zu lösen. Alternativ kann man sich beispielsweise den Weg freikämpfen oder stattdessen lieber schleichen, hacken oder eine andere unblutige Lösung finden. Wenig überraschend sollen viele Entscheidungen langfristige Auswirkungen für die Geschichte haben – das ist schließlich ein Markenzeichen der Entwickler.

First-Person-Ansicht

Das Geschehen erlebt ihr grundsätzlich aus der Ego-Perspektive, eine Verfolgeransicht wie in *The Witcher 3* gibt's also nicht. Einzige Ausnahme: Wenn ihr mit einem Fahrzeug in der Stadt unterwegs seid, könnt ihr auf Wunsch auch aus der typischen Third-Person-Ansicht spielen. Selbstverständlich ist V auch in den Cutscenes zu sehen.

Nah- und Fernkämpfe finden ebenfalls aus der Ego-Sicht statt und erinnern dadurch an typische Shooter, auch wenn natürlich eure Charakterwerte, Talente und Ausrüstung hier eine ebenso wichtige Rolle spielen wie eure Bewaffnung. In der Demo sahen wir coole Schießereien, in denen eine Bullettime im Stil von *Max Payne* zum Einsatz kam, außerdem Gewehre mit zielsuchenden Patronen, erstaunlich zerstörbare Umgebungen und Pistolen, deren Projektile wir taktisch von den Wänden abprallen lassen, um so um die Ecke zu schießen. Vielversprechend!

Implantate sorgen für Tiefgang

Beim Händler um die Ecke oder auf dem Schwarzmarkt kann sich V mit neuen Implantaten und Upgrades versorgen. Die bringen spielerische Besonderheiten und verändern teilweise sogar die Bildschirmanzeigen. Mit einem bionischen Auge können wir beispielsweise Objekte in der Umgebung heranzoomen und scannen, was uns in manchen Quests und Situationen einen Vorteil verschafft.

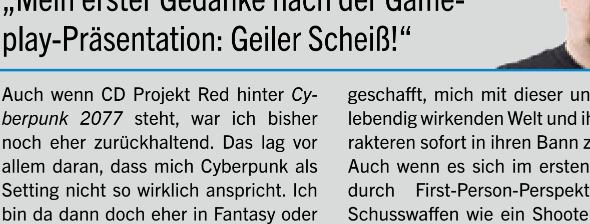
Der Gewinner der E3?

Cyberpunk 2077 soll ein reines Singleplayer-Rollenspiel mit klarem Fokus auf seine Story werden, ein Mehrspielermodus ist derzeit nicht geplant. Mikrotransaktionen oder Lootboxen soll es auf keinen Fall geben! Einen Releasetermin hat das Spiel zwar noch nicht, aber dafür nun noch mehr Aufmerksamkeit: Mit seiner beeindruckenden Gameplay-Demo zählt *Cyberpunk 2077* zweifellos zu den absoluten Messe-Highlights der diesjährigen E3. ❑



Trotz Schusswaffen ist *Cyberpunk 2077* ein Rollenspiel, in dem Ausrüstung, Charakterwerte und Skills maßgeblich über die Kampfleistung entscheiden.

MATTHIAS MEINT



„Mein erster Gedanke nach der Gameplay-Präsentation: Geiler Scheiß!"

Auch wenn CD Projekt Red hinter *Cyberpunk 2077* steht, war ich bisher noch eher zurückhaltend. Das lag vor allem daran, dass mich Cyberpunk als Setting nicht so wirklich anspricht. Ich bin da dann doch eher in Fantasy oder klassischer Science-Fiction zu Hause. Aber nachdem ich das Spiel nun in Aktion gesehen habe, bin ich ziemlich begeistert vom neuen Projekt der polnischen Entwickler. CD Projekt hat es geschafft, mich mit dieser unglaublich lebendig wirkenden Welt und ihren Charakteren sofort in ihren Bann zu ziehen. Auch wenn es sich im ersten Moment durch First-Person-Perspektive und Schusswaffen wie ein Shooter anfühlt, steckt doch verdammt viel Rollenspiel in *Cyberpunk 2077*. Aber nichts anderes ist man ja eigentlich gewohnt von CD Projekt. Ach, wie gerne hätte ich es schon selbst gespielt!

Mit euren Javelin-Kampfanzügen erkundet ihr fliegend die offenen Areale – und das lohnt sich!

Anthem

Genre: (Online-)Action-RPG
Entwickler: Bioware
Publisher: Electronic Arts
Termin: 22. Februar 2019

Als *Anthem* im letzten Jahr angekündigt wurde, sah es aus wie ein *Destiny*-Klon. Mittlerweile wissen wir: Es ist ein *Destiny*-Klon. Mit *Diablo*-Elementen.

Von: Sascha Lohmüller & Matthias Dammes

Angekündigt ist *Anthem* nun bereits seit ziemlich genau einem Jahr – doch so wirklich etwas damit anfangen konnten wir bislang nicht. Umso erfreulicher, dass wir im Vorfeld der E3 auf der EA Play nicht nur das Spiel präsentiert bekamen, sondern auch gleich noch Producer Michael Gamble mit Fragen löchern durften. Um direkt die wichtigste Frage zu beantworten (Was ist *Anthem* eigentlich?): Der Bioware-Titel ist ein Vier-Spieler-Koop-Action-RPG. Alle Spieler des Online-Titels teilen sich dabei zwar eine Welt, sehen könnt ihr den Rest der Bande aber nicht. Quest-Hubs wie Städte oder Außenposten betretet ihr lediglich alleine, den Rest bereist ihr mit eurem Koop-Team.

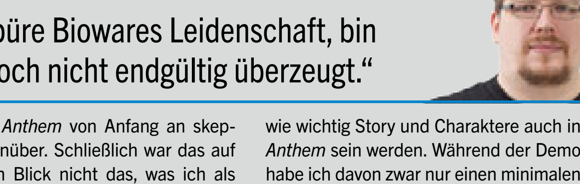
Ebenjene Welt ist übrigens äußerst interessant: Sie ist inmitten der Schöpfung stehen geblieben. Die Götter, die sie erschaffen haben, sind mittendrin einfach verschwunden und haben ihre mächtigen Kreationswerkzeuge zurückgelassen. Von diesen geht eine geheimnisvolle Energie – die „Anthem of Creation" – aus, die die Spielwelt zu einem gefährlichen Ort macht. Deswegen wagen sich nur die sogenannten Freelancer aus den sicheren Siedlungen der wenigen Menschen ins Freie. Natürlich seid ihr einer von ihnen. Eure Klasse wählt ihr dabei vor jeder Mission, dargestellt wird sie durch euren Kampfanzug. Vier von diesen Javelins gibt es: den Colossus (Tank), den Ranger (schwer gepanzerter Schadensausteiler), den Storm (eine Art Elementarmagier) und den Interceptor (ein schneller Scout). Hinzu kommen jede Menge unterschiedliche Loadouts sowie der von euch gefundene Loot, so dass ihr euren favorisierten Javelin noch weiter anpassen könnt.

Sobald ihr eine Mission startet, werden euch über eure Freundliste oder per Matchmaking Mitspieler zugeteilt (es sei denn, ihr wollt es schwerer haben und geht die Story solo an – auch möglich) und ihr werdet in große, recht offene Areale entlassen, die ihr mit den Flugfähigkeiten eures Javelins auch wunderbar erkunden könnt. Wie in *Destiny 2* (das offensichtlich in diversen Bereichen Pate steht) stoßt ihr dabei auf Welt-Events, an denen ihr teilnehmen könnt. Dungeons müssen zudem erst gefunden werden, bevor ihr sie spielen könnt. Im Kampf werden dann die RPG-Wurzeln deutlich: Gegner haben HP-Werte, euer Schaden wird durch eure Waffen und eure Ausrüstung bestimmt, Spezialfähigkeiten lassen sich im Team zu Kombos ausbauen und Bosse erfordern spezielle Taktiken. ❑



Neben allerlei Kanonenfutter trefft ihr auch auf Bossgegner, die ihr am besten in kooperativer Manier bezwingt, indem ihr eure Skills kombiniert und Schwachstellen bearbeitet.

MATTHIAS MEINT



„Ich spüre Biowares Leidenschaft, bin aber noch nicht endgültig überzeugt."

Ich stand *Anthem* von Anfang an skeptisch gegenüber. Schließlich war das auf den ersten Blick nicht das, was ich als Fan von Bioware erwarte. Völlig beseitigt sind die Zweifel auch nach dem tieferen Einblick nicht. Das liegt vor allem am starken Fokus auf den Koop-Part. Ich will, dass Bioware mir spannende Geschichten erzählt und mit interessanten Charakteren begeistert. Allerdings stimmt mich positiv, wie stark die Entwickler betonen, wie wichtig Story und Charaktere auch in *Anthem* sein werden. Während der Demo habe ich davon zwar nur einen minimalen Eindruck erhalten, aber das Potenzial ist durchaus vorhanden. Nun muss das Ganze halt noch als komplettes Spiel und sowohl solo als auch im Team funktionieren. Ich hoffe, bis zum Release im Februar setzt Bioware noch die richtigen Reizpunkte, um auch alteingesessene Bioware-Fans wie mich völlig zu überzeugen.

Massenschlachten gehören zu den Neuerungen von *Assassin's Creed: Odyssey.*

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Quebec
Publisher: Ubisoft
Termin: 5. Oktober 2018

Assassin's Creed: Odyssey

Die Zwei-Jahres-Pause zwischen *Syndicate* und *Origins* war wohl doch nur eine Ausnahme. Wir haben den nächsten Ableger auf der E3 gespielt.

Von: Lukas Schmid & Matti Sandqvist

Ohne spoilern zu wollen, deutete einiges in *Assassin's Creed: Origins* darauf hin, dass der Nachfolger in Griechenland angesiedelt sein würde. Anders als erwartet, setzt *Odyssey* aber nicht die Geschichte der *Origins*-Protagonisten Bayek und Aya fort, sondern geht 400 Jahre in der Zeit zurück – sprich die Handlung spielt gar vor der Gründung des Assassinenordens. Wir durften im Rahmen der E3 eine gute Stunde in das Abenteuer hineinspielen und können beruhigen: *Odyssey* ist trotzdem ein *Assassin's Creed* durch und durch, welches die wichtigen Neuerungen von *Origins* übernimmt und sie durch Ergänzungen und Verbesserungen erweitert.

Im Jahre 431 vor unserer Zeitrechnung, der Ära von Sokrates und der anderen großen Philosophen, übernehmen wir die Kontrolle über den neuen Helden – und hier unterscheidet sich *Odyssey* schon von den Vorgängern. Erstmals steht es uns völlig frei, ob wir einen männlichen oder weiblichen Protagonisten spielen wollen. Wir entscheiden uns entweder für Alexios oder Kassandra und erleben mit der Figur unserer Wahl anschließend das Abenteuer. Die anderen Neuerungen bringen uns dagegen mehr Entscheidungsfreiheiten und gar Massenschlachten, an denen 150 Einzelkämpfer beteiligt sind. Bereits am 5. Oktober soll *Assassin's Creed: Odyssey* erscheinen – wir sind guter Dinge, dass auch 2018 ein gutes Jahr für Hobby-Meuchelmörder wird. ❑

LUKAS MEINT



„Konsequent verbessert und sinnvoll erweitert – ich freue mich!"

Ich habe mir gewünscht, in diesem Jahr kein *Assassin's Creed* auf der E3 zu sehen – nicht, weil ich die Serie nicht mag. Im Gegenteil! Ich habe bisher noch jeden Ableger der Reihe gespielt und wurde stets gut unterhalten. Allerdings war *Origins* im vergangenen Jahr ein dermaßen großer qualitativer Schritt in die richtige Richtung, dass ich dem Nachfolger einfach ebenfalls eine zweijährige Entwicklungszeit wünschte, damit er so gut würde, wie er nur sein könnte. Meine Befürchtungen hat der Titel beim ersten Anspielen aber zum Glück schon einmal deutlich mildern können. Ubisoft Québec, die diesmal federführend die Entwicklung leiten, arbeiten nach eigener Aussage schon deutlich länger an dem Spiel, als man glauben mag, und qualitativ wirkt die Griechenland-Irrfahrt durchaus gleichauf mit dem Ausflug der Serie nach Ägypten. Dass ich diesmal die Geschichte mittels Entscheidungen selber beeinflussen kann und Freiheit bezüglich des Vorgehens einen dermaßen großen Stellenwert einnimmt, finde ich zudem klasse. Kann natürlich noch immer sein, dass ich mir im Oktober denke „Naja, hätten sie sich lieber mal noch ein Jahr länger Zeit gelassen". Meine Assassinen-Lust ist aber immerhin schon einmal geweckt!

Ebenfalls neu: Die gesamte Handlung des Spiels wird durch unsere Entscheidungen beeinflusst.

Auf der E3 konnten wir die Maya-Stadt Paititi erkunden.

Shadow of the Tomb Raider

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Eidos Montreal
Publisher: Square Enix
Termin: 14. September 2018

Auf der E3 konnten wir die unglaublich große Maya-Stadt Paititi erkunden und neue Schleichmechaniken ausprobieren.

Von: Matthias Dammes & Matti Sandqvist

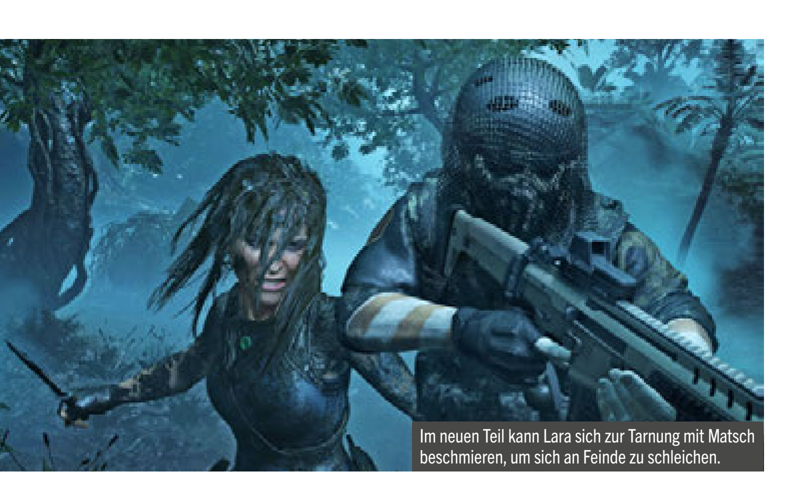
Zu den wohl größten Highlights der diesjährigen E3 gehört zweifelsohne *Shadow of the Tomb Raider*. Davon konnten wir uns am Stand von Square Enix überzeugen, wo die Wand mit den Messe-Auszeichnungen bereits einen beträchtlichen Umfang angenommen hatte, als wir zum Anspieltermin dort eintrafen. Nach unseren ersten Hands-on-Eindrücken zur Ankündigung im März konnten wir nun in Los Angeles einen neuen Bereich spielen, in dem wir einen Eindruck vom Dschungelkampf sowie der Erkundung im Spiel bekommen haben.

Zunächst führten uns Lead Level Designer Arne Öhme und Narrative Director Jason Dozois aber durch eine Präsentation von Paititi. Dabei handelt es sich um ein gewaltiges Hub-Gebiet innerhalb der Spielwelt von *Shadow of the Tomb Raider*. Eigentlich suchte Lara nach einer in Ruinen liegenden Stadt der Maya, fand stattdessen aber das abgelegene Paititi, das seit Jahrhunderten abgeschirmt von der Außenwelt bewohnt ist.

Kultisten gegen Rebellen

Inzwischen ist dieses idyllische Überbleibsel uralter Mayakultur aber unter die Kontrolle eines brutalen Kultes geraten. Da die Kultisten nach dem gleichen Artefakt suchen wie Lara, verbündet sich die junge Archäologin mit örtlichen Rebellen, die gegen den Einfluss des Kults kämpfen. Sie beschaffen Lara unter anderem ein typisches Outfit, mit dem sie sich, ohne größer aufzufallen, in Paititi bewegen kann. Die Siedlung ist nämlich kein Kampfgebiet, sondern dient in erster Linie als sozialer Anlaufpunkt für Händler, Questgeber und uralte Geheimnisse. Erkundung stand hier also klar im Vordergrund, aber so manche Kämpfe und Schleich-Einlagen erlebten wir ebenso.

Unser Eindruck: Die zahlreichen Möglichkeiten, die Miss Croft jetzt zur Verfügung stehen, machen schon in dem kurzen E3-Abschnitt sehr viel Spaß und laden dazu ein, verschiedene Herangehensweisen auszuprobieren. Am wichtigsten fanden wir jedoch die Vorstellung der Erkundung zu Beginn unseres Messetermins. Mit Lara Reste alter Zivilisationen und gewaltige Gräber zu erkunden, ist schließlich das, was die Reihe auszeichnen sollte. Hier finden die Entwickler hoffentlich die richtige Balance. Optisch macht *Shadow of the Tomb Raider* ohnehin schon einen atemberaubenden Eindruck. ❑



Im neuen Teil kann Lara sich zur Tarnung mit Matsch beschmieren, um sich an Feinde zu schleichen.

MATTHIAS MEINT

„Die Maya-Siedlung Paititi hat es mir echt angetan – fast so wie erwartet!"

Ich war ja schon nach dem ersten Anspielen sehr begeistert von der gelungenen Weiterentwicklung. Was die Entwickler mir auf der E3 2018 gezeigt haben, hat meinen guten Eindruck vom Spiel weiter bestätigt. Besonders die Maya-Stadt Paititi hat mir richtig gut gefallen. Ein gewaltiger Hub mit so viel Leben, wie man es in einem *Tomb Raider*-Spiel noch nie gesehen hat. Die neuen Stealth-Mechaniken unterstützen meine Art des Spielens, da Lara meiner Meinung nach niemand ist, der sich wie eine Rambo durch die Weltgeschichte ballert. Ich hätte aber auch nichts dagegen, wenn Kämpfe allgemein eher weniger stattfinden. Es würde mich nicht stören, wenn ich mehrere Stunden am Stück mit Lara die Gegend erkunden kann, ohne in irgendeine Action verwickelt zu werden. Zumindest in Paititi scheint dieser Wunsch auch sehr leicht in Erfüllung zu gehen.

Ein Rennen gegen ein Luftkissenboot? An spaßigen Ideen mangelt es den *Horizon*-Entwicklern nicht.

Forza Horizon 4

Genre: Rennspiel
Entwickler: Playground Games
Publisher: Microsoft
Termin: 2. Oktober 2018

Wir haben *Forza Horizon 4* in Los Angeles gespielt und sind in der britischen Open World durch alle vier Jahreszeiten gerast.

Von: Christian Dörre

Südamerika, Skandinavien, Tokio? Keines der Gerüchte hat sich bewahrheitet, in *Forza Horizon 4* düsen wir durch Großbritannien. Dabei war die britische Insel anfangs gar nicht als Setting vorgesehen. Das ergab sich erst aus der Entscheidung, dynamische Jahreszeiten ins Spiel einzubauen. Die Heimat des Londoner Teams bietet sich für die Umsetzung dieses Features perfekt an, denn Großbritannien unterscheidet sich in den vier Jahreszeiten so sehr, dass man die wechselnden Umstände optimal darstellen kann. Zudem helfen die Heimatkenntnisse des Teams bei der authentischen Darstellung enorm. Die Jahreszeiten machen den Racer nicht nur optisch abwechslungsreicher, sie sorgen auch für ein variantenreicheres Spielgefühl. Im Frühling sind die Straßen oft regennass, im Herbst die Felder abgemäht, wodurch sich bei Offroad-Rennen andere Möglichkeiten ergeben. Im Winter erschwert euch schließlich nicht nur der Schnee das Fahren, ihr bekommt auch neue Aufgaben geboten: Seen oder Flüsse sind zugefroren und laden zu Rutschpartien ein. Die E3-Demo lässt uns durch alle Jahreszeiten brausen und in verschiedene Sportwagen steigen, unter anderem in den Porsche Cayman GT4 – im fertigen Spiel sollt ihr aus über 450 Autos wählen dürfen. Unsere Ziele sind in der Demo von der Jahreszeit abhängig. Mal sollen wir ein gewisses Tempo erreichen, mal nur das Rennen gewinnen. Die Steuerung ist so eingängig wie beim Vorgänger, vermittelt dennoch gut die Eigenheiten der Autos. Wir rasen über nassen Asphalt, trockene Wiesen, matschigen Waldboden sowie über Schnee und Eis. Gerade im Winter müssen wir vorsichtig das Gas dosieren, um nicht das altbekannte Rückspul-Feature bemühen zu müssen. *Horizon 4* hat uns in L.A. unfassbar viel Spaß gemacht!

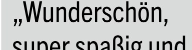


Zukunft der Open-World-Racer?

Ihr startet das Spiel als Rookie im *Horizon*-Festival und dürft euch irgendwann häuslich niederlassen, sogar Häuser oder gar Schlösser kaufen und dort mit eurem Fuhrpark einziehen. Geld verdient ihr nicht nur mit Racing, sondern auch mit Jobs. So könnt ihr euch als Taxifahrer verdingen, Vehikel für ein Auto-Magazin testen oder als Stunt-Fahrer anheuern. Die Open World ist nun eine geteilte Welt, in der auch andere Fahrer ihr Unwesen treiben. Wer wirklich nur alleine gegen Drivatare antreten möchte, kann das im Pausemenü einstellen. Kompetitive Spieler dürfen sich auf ein Ligen-System freuen. Auch ein Koop-Modus ist enthalten, ihr dürft euch mit bis zu fünf anderen Fahrern zusammenschließen. Technisch machte *FH 4* in L. A. eine hervorragende Figur. Texturen sind knackscharf, Wetter- und Lichteffekte wunderschön und das Tempogefühl schlichtweg großartig. ❑



Fällt das Laub zu bald, wird der Herbst nicht alt. Das Jahreszeiten-Feature sorgt für Abwechslung.



CHRIS MEINT



„Wunderschön, super spaßig und verdammt ambitioniert!“

Dass *Forza Horizon 4* Laune machen wird, war mir vorher schon klar, schließlich war die Reihe schon immer ein echter Spielspaßgarant. Doch die ganzen neuen Ideen und Features, die Playground Games in den vierten Teil packen, haben mich dann doch überrascht. Die dynamischen Jahreszeiten versprechen sowohl optisch als auch spielerisch viel Abwechslung, das Job-System klingt spaßig und auch die Features der geteilten Welt wirken verheißungsvoll. Ich jedenfalls freue mich jetzt schon riesig darauf, im Oktober mit pfeilschnellen Sportwagen über die zugefrorenen Seen Großbritanniens zu schlittern.

Metro Exodus

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: 4A Games
Publisher: Koch Media
Termin: 22. Februar 2019

Mit der Aurora Richtung Sonnenaufgang: Wir haben *Metro: Exodus* gespielt und mit Artjom das gefährliche Einzugsgebiet der Wolga erkundet.

Von: Katharina Reuß

„Ohne Hoffnung zu leben, bedeutet den Tod", lautet das Zitat des russischen Schriftstellers Dostojewski, zu lesen im weltweit ersten Trailer zu *Metro: Exodus* von der E3 2017. Und Hoffnung ist rar gesät in der trostlosen, von einem Atomkrieg gebeutelten *Metro*-Welt, in der die Menschheit größtenteils zu einem Leben unterhalb der Erde verdammt ist. Dennoch glaubt Held Artjom an ein besseres Leben, finden möchte er es mit seiner Frau und einer kleinen Gruppe Gefährten weit im Osten Russlands. Mit der Lokomotive Aurora versucht die Gemeinschaft dem Elend der postapokalyptischen Welt zu entfliehen. Einen der Wegpunkte besuchen wir bei einer Spielsession in London. *Metro: Exodus* wird größer sein als die beiden Vorgänger *Metro 2033* und *Metro: Last Light* zusammen, von den beeindruckenden Dimensionen des storylastigen Ego-Shooters kündet die Wolga-Region, in der wir im Hands-on Halt machen. Hier leben Menschen an der Oberfläche, doch nicht alle sind uns wohlgesinnt. Die Brücke, die wir mit der Aurora überqueren wollen, ist hochgeklappt – also steigen wir erst mal gemeinsam mit Artjoms Frau Anna aus, um die Gegend unter die Lupe zu nehmen.



Die Zahl eurer Begleiter wächst im Verlauf des Abenteuers wahrscheinlich an.


Die Aurora muss anhalten, die Brücke weiter hinten ist nach oben geklappt. Direkt über der Lok seht ihr die Kirche, weiter rechts den Hafen.


Die Humanimal-Hybriden sind nicht sonderlich robust, aber sehr flink.

Wir gehen in die Kirche
Wenige hundert Meter von den Gleisen entfernt fällt uns eine Kirche ins Auge, die offensichtlich bewohnt ist. Anna nimmt eine Scharfschützenposition bei einem Strommast ein, wir schnappen uns ein Ruderboot und wagen es, Kontakt mit den Kirchenbewohnern aufzunehmen. Zwar lässt man uns passieren und ein zwielichtiger Kerl mit Zauselbart begrüßt uns überschwänglich, doch nur Sekunden später zeigt sich, dass wir es hier mit einer Gruppe Irrer zu tun haben. Ein Mädchen ruft um Hilfe, bewaffnete Schergen schnappen es und bringen es weg. Da müssen wir helfen! Raus aus dem Boot, los zur Kirchturmspitze, wo Kind und Mutter in Geiselhaft sitzen. Wir befreien die beiden, informieren Anna und die Kollegen in der Aurora, dass sie die fliehenden Gefangenen in Empfang nehmen sollen und versuchen, den alarmierten Sektenmitgliedern zu entkommen. Anführer Silantius hat der Gemeinschaft eingetrichtert, dass elektrischer Strom und Technologie des Teufels sind, wer darauf zurückgreift, darf die Kirche nicht mehr verlassen. Geduckt schleichen wir ins Innere des Gebäudes, achten auf die Geräusche in der Umgebung und schaffen es so, ungesehen zurück zum Bootssteg zu gelangen. Diese friedliche Vorgehensweise ist aber bei Weitem nicht die einzig denkbare Option, viele Kollegen bei der Spielsession setzen auf Waffengewalt und lassen die Sektenangehörigen Blei schmecken. Der Vorteil: Die Vorräte der Gemeinschaft stehen nun zum Plündern bereit. Wir kommen zum Schluss, dass wir unser Leben nicht für die beiden Geiseln aufs Spiel setzen wollen – und vielleicht verschafft es uns zu einem späteren Zeitpunkt ja einen Vorteil, wenn die Freaks in der Kirche samt Anführer noch am Leben sind. Hochzufrieden paddeln wir also mit dem Boot zurück in Richtung Aurora, als ein heftiger Schlag unsere Nussschale



Die Schönheit des Ruins fängt *Metro: Exodus* auf bedrückende Art und Weise ein.

WAS BISHER GESCHAH ...

Die *Metro*-Spiele basieren auf einer Romanreihe, unterscheiden sich in einigen Punkten aber von der Vorlage. Vorsicht, Spoiler!

Der 20-jährige Metro-Bewohner Artjom ist der Protagonist sowohl in den Romanen von Dmitri Gluchowski als auch in der Videospielreihe von 4A Games. Das erste Spiel *Metro 2033* erzählt die Handlung des gleichnamigen Romans mit leichten Unterschieden. Während der Roman mit der Vernichtung der „Schwarzen" – das sind übernatürliche Wesen – endet, hat der Spieler die Möglichkeit, einen alternativen Ausgang herbeizuführen. Für die Fortsetzung *Metro: Last Light* wird allerdings das Romanende als Ausgangslage herangezogen, eure Entscheidung in *2033* wirkt sich also nicht auf den zweiten Teil aus. Bei *Last Light* ging 4A Games etwas freier an den Stoff heran, Autor Gluchowski hatte aber ein Auge auf die Story. Während der Roman *Metro 2034* sich anderen Charakteren zuwendet, steht auch bei *Metro Last Light* Artjom im Mittelpunkt. Er erfährt, dass ein „Schwarzer" an der Oberfläche überlebt hat und zieht los, ihn zu fangen. Dabei lernt er die Scharfschützin Anna kennen und gerät in die Fänge der Faschistenfraktion, entkommt und versucht, einen verheerenden Anschlag auf die Metro zu verhindern. In einem der beiden Enden von *Metro: Last Light* opfert sich Artjom. Logischerweise geht *Metro: Exodus* vom anderen Ende aus, bei dem Artjom überlebt und Anna zur Frau nimmt. Wenn ihr die Geschichte selbst erleben wollt anstatt sie nur nachzulesen, ist die Remaster-Version *Metro: Redux* zu empfehlen. Ihr könnt die *Redux*-Variante der Spiele entweder einzeln oder im Doppelpack kaufen. Die Unterschiede: zusätzliche Schwierigkeitsgrade, optische Verbesserungen, entfernte Ladebildschirme, neue Geheimbereiche und der Ranger-Modus für beide Titel. Das *Redux*-Bundle kostet etwa 40 Euro.



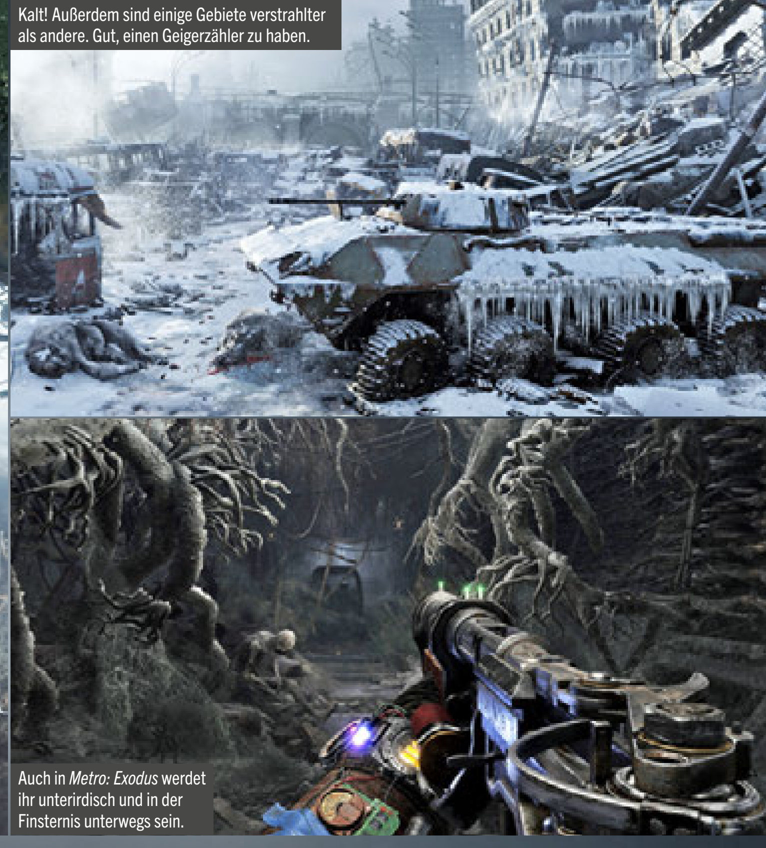
plötzlich zum Wanken bringt. Bevor wir reagieren können, zerbirst das Holz beim zweiten Treffer und wir tauchen in die grünen Fluten der Wolga. Der Angriff war geskriptet, den Weg ans rettende Ufer müssen wir aber selbst finden. Im letzten Moment spurten wir an Land, bevor uns ein riesiger Wels den Garaus macht. Hier in Wolga-Nähe leben eine Menge durch die Strahlung mutierte Geschöpfe, gigantische Fledermäuse, wolfsähnliche Biester, „Humanimal"-Mensch-Tier-Hybriden und natürlich der große Fisch im Fluss. Später sehen wir ihn manchmal aus der Ferne im Wasser seine Kreise ziehen.

Immer sauber bleiben

In der Lok nutzen wir die Gelegenheit, unsere Waffe zu säubern und mit einem Zielfernrohr auszustatten. Schießeisen in *Metro* sind oft selbstgebaut, schon durch viele Hände gewandert und sehr wertvoll, genau wie Munition. Wenn wir nicht regelmäßig Verschmutzungen an Werkbänken entfernen, kommt es zu Ladehemmungen. Umbauten an unserer Ausrüstung – dazu zählen auch die Gasmaske und der Geigerzähler am Handgelenk – müssen wir an den Bastelstationen vornehmen; um Verbrauchsobjekte wie Munition, Luftfilter und Verbandszeug zu craften, reicht es, wenn wir draußen unseren Rucksack öffnen. Überall in der Welt sacken wir Rohstoffe wie Öl ein. Nach einer Weile respawnen diese Ressourcen – sonst könnte man sich mit etwas Pech in auswegslose Situationen ohne Filter- und Munitionsnachschub manövrieren. Außerdem erzählt die Umgebung ohne Worte viele tragische Geschichten. Beim Durchstreifen der Gegend entdecken wir ein Flugzeugwrack, in dem sich eine arme Seele häuslich eingerichtet hatte. Ihre sterblichen Überreste liegen im Cockpit auf notdürftig gebasteltetem Bettzeug. Im Passagiergang bollert noch der Ofen und die Socken hängen zum Trocknen an einer Leine. 4A Games betont, dass *Metro* nicht mit sinnlosen Zeitschinder-Nebenaufgaben gefüllt werden soll. Stattdessen steht die Story im Mittelpunkt. Gleichzeitig wolle man es dem Spieler schmackhaft machen, abseits des Hauptpfades die Gegend zu erkunden. Dabei steht es uns offen, ob wir tagsüber oder in der Nacht unterwegs sind. Wenn die Sonne scheint, sind nicht so viele Mutanten unterwegs, elektrische Anomalien treten nicht auf, die Weitsicht ist besser. Gleichzeitig werden wir einfacher entdeckt. Wer Stealth bevorzugt, geht lieber bei Dunkelheit vor die Türe, Action-

Den mutierten Riesenfledermäusen begegnet ihr nur unter freiem Himmel.


Die Strahlung hat alle möglichen Tiere – und Menschen – in Monster verwandelt.


Kalt! Außerdem sind einige Gebiete verstrahlter als andere. Gut, einen Geigerzähler zu haben.

Auch in *Metro: Exodus* werdet ihr unterirdisch und in der Finsternis unterwegs sein.

Freunde nutzen die hellen Stunden des Tages.

Frau in Not

Unsere nächste Station auf der Reise ist eine Art Bunker. Anna ist auf Erkundungstour durch die rostige Decke der Anlage gebrochen, wir zögern natürlich keine Sekunde, um unsere Frau zu retten. Hier unten ist die Luft schlecht, die Radioaktivität macht uns zu schaffen. Gut, dass wir genug Luftfilter einstecken haben! Durch die Gänge streifen Humaninals, humanoide Mutanten, die zwar nicht sonderlich stark, aber sehr flink sind und die sich bevorzugt in Gruppen auf ihre Opfer stürzen. Nachdem ein Humanimal unser Feuerzeuglicht erblickt hat, sind wir gezwungen, offensiv zu spielen. Mit dem Gewehr schalten wir die Viecher aus, unsere Waffe verzieht allerdings stark. Dem Setting entsprechend sind wir nicht mit hochmodernen Präzisionswummen ausgerüstet, das ist klar. Die Kontrolle per Gamepad (gespielt wurde auf einer Xbox One X) ist aber bei Schussgefechten noch sehr nervös und zittrig. Mit Maus und Tastatur dürfte das Zielen weitaus unproblematischer funktionieren. Trotz dieser Schwierigkeiten: Am Ende ist Anna gerettet, wir alle sind aus dem Bunker entkommen, Mutter und Kind befinden sich in unserer Obhut – aber die Eisenbahnbrücke steht immer noch oben.

An den Ufern der Wolga

Auf dem Weg zur Lösung unseres Problems liegt ein riesiger Hafenkran an den Wolga-Docks. Dort sollen wir Hilfe bekommen, so die Mutter des Mädchens. Um den Kram zu erreichen, müssen wir zunächst einen Gewaltmarsch unternehmen. Als Orientierung dient uns der Kompass am Handgelenk, dank einer gebastelten Verbesserung zeigt er uns die Richtung unseres Missionziels – bunte Marker haben in der *Metro*-Welt nichts verloren. Auf halber Strecke finden wir ein Safehouse mit Bett, Vorräten und Werkbank. Klasse! Wir gönnen uns eine Pause und nutzen sicherheitshalber die Quick-Save-Funktion. Nachdem wir uns ein Stückchen weiter durch ein verlassenes Kontor geschlichen haben (noch mehr Humaninals), ist der Kran zum Greifen nahe. Nur noch die Container erklimmen … plötzlich ein markerschütterndes Kreischen und wir sind umzingelt von Humanimals. Jetzt bloß nicht die Nerven verlieren; wir haben nicht mehr den Luxus, Munition zu rationieren, die Mutanten kommen von allen Seiten. Mit den letzten Revolverschüssen erledigen wir die letzten Humanimals, aber das war wirklich knapp. Nun senkt sich die Kranspitze und ein Mann ruft uns zu, wir sollen nach oben kommen. Im Kranführerhäuschen hat er sich wohnlich eingerichtet und lädt uns ein, seine Vorräte zu teilen und das


Das Mädchen Nastya wird mit ihrer Mutter von der Sekte im Kirchturm gefangen gehalten.

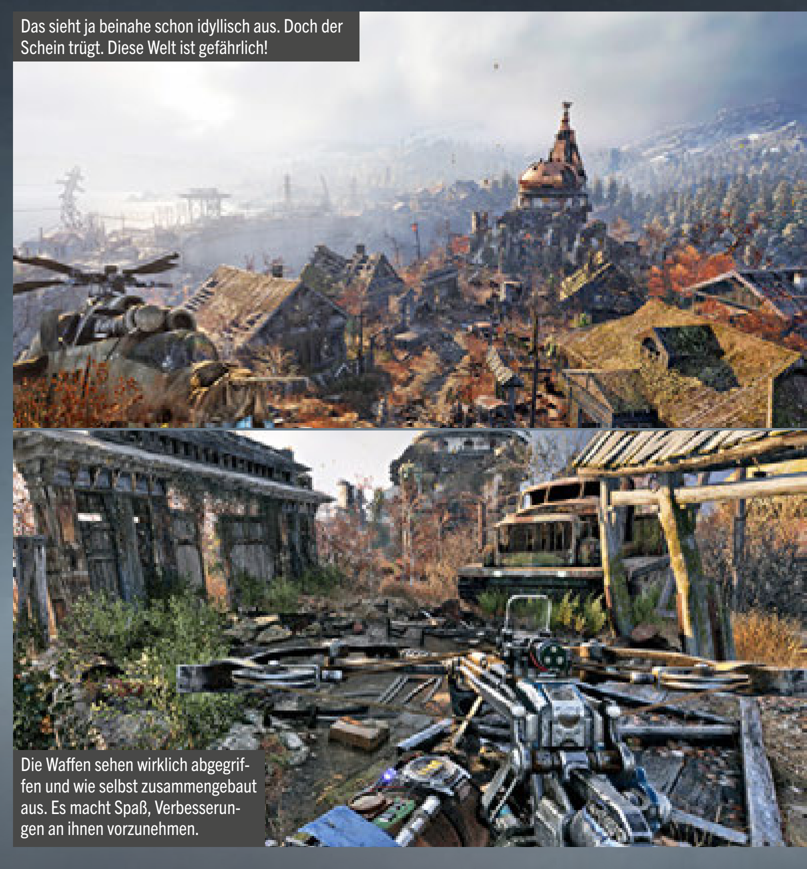

Metro erzählt viele kleine Geschichten durch Level-Architektur, Briefe oder Audio-Tapes.

WAS IST EIGENTLICH MIT STALKER?

Teile des alten *Stalker*-Teams arbeiten inzwischen bei 4A Games. Aber wann erscheint eigentlich die Fortsetzung des Tschernobyl-Shooters?

Der Ego-Shooter *Stalker* wurde und wird heute noch heiß geliebt. Satte 90 % Spielspaß konstatierte die PC Games im Jahr 2007. Ein solcher Erfolg verdient eine Fortsetzung, doch die lässt seit Langem auf sich warten. Angekündigt wurde *Stalker 2* zum ersten Mal 2010, der Release sollte 2012 erfolgen. Ein Jahr später kommen Gerüchte auf, dass die Entwicklung eingestellt worden sei, Studio GSC Games dementiert, nur um Monate später selbst zu verkünden, *Stalker 2* werde auf Eis gelegt. Das ist aber noch nicht das Ende der Geschichte – nach langer Funkstille tat GSC Games per Facebook-Post (!) kund, dass sich *Stalker 2* (wieder?) in Entwicklung befinde. Der angepeilte Release-Termin: 2021. Angeblich habe das Team seit der letzten Einstellung unentgeltlich weiter an *Stalker 2* gearbeitet, Infos abseits des Logos gibt es aber keine. Es gilt zu bedenken: Auch *Stalker* hatte eine bewegte Entwicklungsgeschichte, wurde eingestellt, nur um dann sieben Jahre nach der Enthüllung zu erscheinen – und Fans wie Kritiker zu überzeugen.





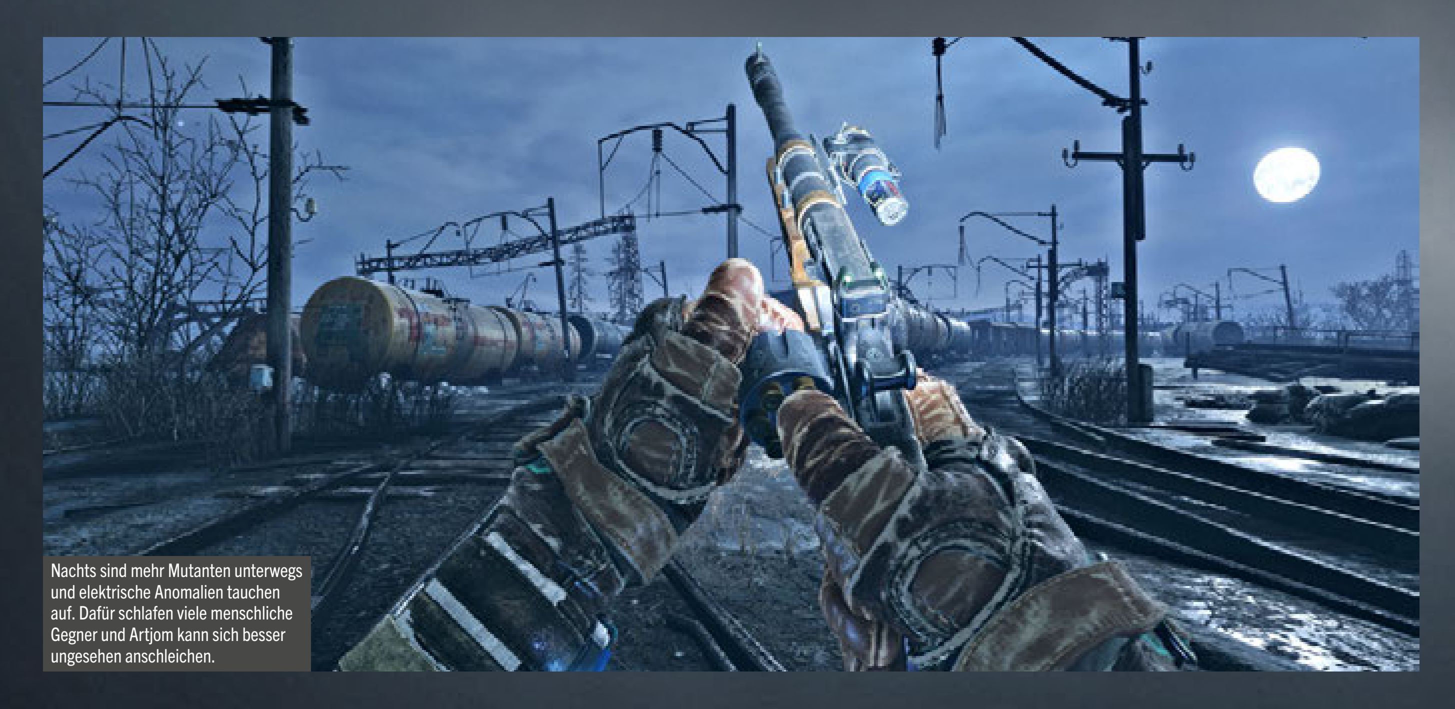
Das sieht ja beinahe schon idyllisch aus. Doch der Schein trügt. Diese Welt ist gefährlich!

Die Waffen sehen wirklich abgegriffen und wie selbst zusammengebaut aus. Es macht Spaß, Verbesserungen an ihnen vorzunehmen.

Bett zu nutzen. Er lebt hier schon eine Weile und weiß, dass den Typen, die die Zugbrücke bewachen, nicht zu trauen ist, und dass die Kirchenbewohner, von denen er sich losgesagt hat, allesamt spinnen – aber das haben wir ja schon selbst festgestellt.

Dankbar ist die Sekte

Die letzte halbe Stunde in *Metro: Exodus* verbringen wir mit einem ausgedehnten Spaziergang durch den unzugänglichen Sumpf in der Nähe der Zugbrücke. Es ist Nacht, und wir erspähen ein Gebäude, aus dessen vernagelten Fenstern Lichtschein dringt. Die Wände sind dünn – wir hören Hilfeschreie! Anscheinend haben ein paar Banditen Angehörige der Kirchensekte gefangen genommen und foltern sie. Zeit, um Gutes zu tun: Wir schleichen uns über das Dach in den Schuppen, denn der Eingang wird bewacht und die herabhängenden Blechdosenfallen würden unser Ankommen verraten. Nach und nach schalten wir die patrouillierenden Schurken mit gezielten Messerstichen aus dem Hinterhalt aus. In der Finsternis verraten uns die Taschenlampen, wo der nächste Feind lauert. Als wir denken, alle Gegner erledigt zu haben, wagen wir, das Sturmfeuerzeug zu zücken, doch sofort schlagen die Kugeln um uns herum ein. Keine Gnade, den letzten Banditen nehmen wir mithilfe unseres Zielfernrohrs aufs Korn. Da wir heimlich vorgegangen sind, haben wir es nicht selbst erlebt, aber Kollegen berichten davon, dass sich Feinde, die keine Chance mehr zu haben glauben, ergeben. Die befreiten Geiseln jedenfalls danken uns auf Knien, obwohl wir ein Ketzer sind, einer der beiden schenkt uns sogar einen Schlüssel zum Lagerraum, in dem ihr verrückter Prophet allerlei Waffen und Vorräte bunkert. Auf die Nachfrage bei den Entwicklern, ob wir auch auf einem anderen Weg an die eingeschlossenen Vorräte kommen können, verneint ein Mit-



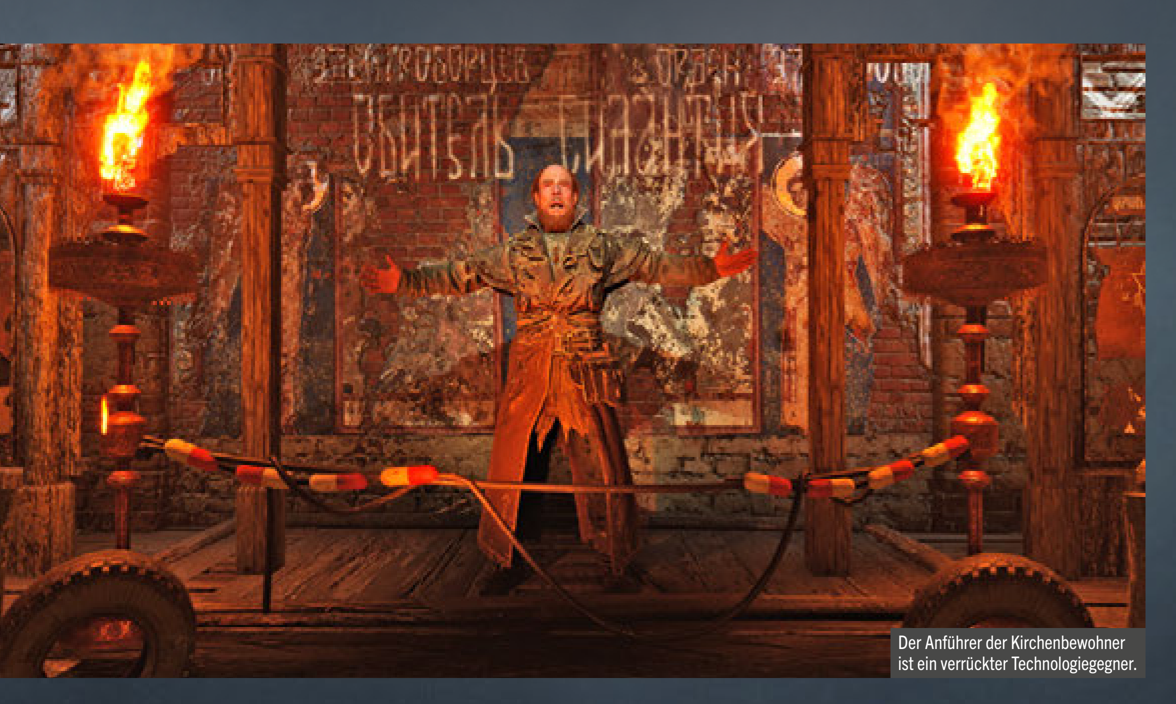
Nachts sind mehr Mutanten unterwegs und elektrische Anomalien tauchen auf. Dafür schlafen viele menschliche Gegner und Artjom kann sich besser ungesehen anschleichen.

Die Weitsicht in *Metro* ist beeindruckend. Im See links tummelt sich der mutierte Riesenwels.

arbeiter von 4A Games. Es wird keine Schlossknack-Minispiele oder dergleichen geben, außerdem ist es nicht möglich, an zuvor besuchte Orte zurückzukehren, wenn die Aurora ein neues Ziel angesteuert hat. Als Spieler wird man vor schwierige Entscheidungen gestellt werden. Statt in simplem Schwarz-Weiß bewegt sich die Handlung bei *Metro: Exodus* in verschiedenen Graustufen. Wahrscheinlich wird die Erzählung wieder Unterschiedliche Enden bieten.

Das Ende unserer Reise

Eineinhalb Stunden verweilten wir an der Wolga und wir haben das Gefühl, nicht mal einen Bruchteil der Gegend gesehen zu haben. Nicht alle Bereiche werden so offen sein wie dieser. Das klaustrophobische Tunnel-Setting der Vorgänger wird auch in *Exodus* aufgegriffen, aber eben in anderen Kapiteln oder als kleiner Abstecher während einer Mission an der Oberfläche, wie zum Beispiel im Bunker, aus dem wir Anna retteten. Wie bei *Metro: Last Light* ist die grafische Umsetzung des postapokalyptischen Abenteuers erstklassig, besonders gefällt uns die Weitsicht und das abermals wunderbare Design der Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Ein einfacher Wolga-Spaziergang, das war unser Ausflug aber definitiv nicht, schon alleine, weil die Shooter-Steuerung noch so empfindlich war. Beim Crafting und den zahlreichen Ausrüstungsoptionen muss man erst einmal durchsteigen, das wird Fans der beiden Vorgänger aber leichter fallen als Neueinsteigern. Während die KI in *Metro 2033* und *Metro: Last Light* noch durch einige unlogische Verhaltensweisen auffiel, erlaubten sich die NPCs in unserer Spielsession keine großen Patzer – ob das im ganzen Spiel so ist, erfahren wir jedoch erst im Februar 2019. Die ersten Spieleindrücke jedenfalls stärken unsere Hoffnung, dass die *Metro*-Experten 4A Games einen weiteren packenden Endzeit-Shooter mit überzeugender Story programmieren. ❏



Der Anführer der Kirchenbewohner ist ein verrückter Technologiegegner.

KATHARINA MEINT



„Wichtig: Erst denken, dann schießen."

Metro: Exodus darf man nicht wie einen herkömmlichen Shooter spielen. Okay, momentan funktioniert das wegen der empfindlichen Gamepad-Steuerung ohnehin nicht. Von diesem Manko abgesehen bin ich begeistert von der Spiel-Session: Bedrückende Stimmung, durchsetzt von Hoffnungsschimmern, ausgedehntes Waffen- und Ausrüstungs-Crafting, das thematisch Sinn ergibt und nicht aufgesetzt wirkt, überzeugende Figuren, spaßige Stealth-Einlagen und die Aussicht, einen Roadtrip der ganz besonderen Art zu erleben, machen *Metro: Exodus* zu einem der wenigen Shooter, die auf meiner Must-have-Liste stehen.

Rage 2

Wilder, größer, durchgeknallter – aber auch besser als das erste *Rage*? Wir haben Probe gespielt.

Von: Felix Schütz

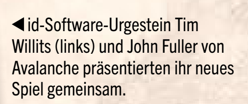
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Avalanche Studios/id Software
Publisher: Bethesda Softworks
Termin: Frühling 2019

▶ Redakteur Felix Schütz konnte eine Demo von *Rage 2* bereits mehrmals spielen, außerdem bekam er weitere Spielabschnitte live von den Entwicklern präsentiert.

STUDIOBESUCH: WAS HABEN WIR GESPIELT?

Als eine der wenigen deutschen Redaktionen waren wir vor Ort in Stockholm, um bei Entwickler Avalanche erstmals *Rage 2* zu spielen.

Anders als das Vorgängerspiel wird *Rage 2* nicht mehr bei id Software, sondern größtenteils bei Avalanche Studios in Stockholm entwickelt. id Software ist aber ebenfalls stark in die Produktion eingebunden. Unser Redakteur Felix Schütz besuchte das schwedische Hauptquartier von Avalanche, wo er das Spiel nicht nur präsentiert bekam, sondern auch einen etwa 20-minütigen Abschnitt mehrmals am PC durchspielen konnte. Anschließend führten wir außerdem noch ausführliche Interviews mit den Entwicklern.



◀ id-Software-Urgestein Tim Willits (links) und John Fuller von Avalanche präsentierten ihr neues Spiel gemeinsam.


Die hochgerüstete Obrigkeit hetzt Walker nicht nur Soldaten, sondern auch Mutanten auf den Hals, die mit modernster Kriegstechnik bewaffnet sind.

Als Tim Willits sein neues Spiel beschreibt, hebt er dazu bedeutungsvoll die Hände: „Noch durchgedrehter als *Rage*!" Schließlich ist *Rage 2* sein Baby und er will, dass die Message ankommt: Der Shooter soll größer, verrückter, wilder als der Vorgänger werden! Der Studio Director von id Software (*Doom*) spricht gerade vor einer Gruppe von Journalisten im schwedischen Stockholm, genauer: in den Räumen der Avalanche Studios, wo derzeit *Rage 2* entsteht. Damit ist es nach *Wolfenstein* schon die zweite Marke von id Software, die in schwedische Hände geht! Tim Willits und John Fuller, Chief Production Officer bei Avalanche Studios, präsentieren das Spiel gemeinsam. Man will deutlich machen: *Rage 2* ist eine Koproduktion, hier reichen sich Texas und Schweden die Hände. Streng genommen wird das Spiel zwar von den Avalanche Studios in Stockholm entwickelt, doch Willits und seine Kollegen wachen aus der Zentrale von id Software über das ambitionierte Projekt.

Wie es zu der Zusammenarbeit kam, erklärt uns Tim Willits im Vier-Augen-Gespräch: „Mit *Rage 2* wollen wir ein Spiel erschaffen, das das Versprechen des Vorgängers wirklich einlöst. Und dazu brauchen wir eine Open-World-Engine, die das bewältigen kann. Im ersten *Rage* waren wir durch unsere id-Tech-Engine eingeschränkt, alles war in Levels unterteilt, wir mussten sie immer erst laden." Also beschlossen Publisher Bethesda und id Software, sich für *Rage 2* ein neues Studio zu suchen, das über die passende Technologie verfügt. Die Wahl fiel schnell auf Avalanche, die bereits mit *Just Cause 3* und *Mad Max* bewiesen hatten, dass sie irre Action, offene Welten und coole Fahrzeuge beherrschen. Als „Liebe auf den ersten Blick" lobt Willits die Zusammenarbeit mit dem schwedischen Partner und grinst über beide Ohren: „Es ist einfach toll, ein Spiel mit einer Engine zu machen, die zur Abwechslung mal fertig ist! Bei id Software entwickelten wir unsere Spiele und unsere Technologie ja im Grunde immer zur gleichen Zeit und das ist verdammt hart. Da wir dank Avalanche nun mit der Apex Engine arbeiten, können wir uns hier komplett auf das Design und das Gameplay konzentrieren."

Leben in der Post-Postapokalypse

Rage 2 spielt etwa 30 Jahre nach dem ersten Teil. Muss man den eigentlich gespielt haben, um im Nachfolger durchzublicken? „Nein, du kannst direkt mit Teil 2 einsteigen. Aber wenn du *Rage 1* gespielt hast, wirst du ein paar Details aus dem Vorgänger entdecken, die dir gefallen dürften!" sagt Willits. Das Setting beschreiben die Entwickler als „Post-Postapokalypse", das heißt: Die Welt von *Rage* hat sich verändert. Zur Erinnerung: Rund 120 Jahre vor dem ersten Teil wurde die Erde von einem Asteroiden verwüstet, der Großteil der Menschheit schied dahin – zurück blieb ein tristes Ödland, in dem sich die versprengten Reste der Zivilisation zusammenrauften. Es entstanden neue Siedlungen und Fraktionen, Banditen und Mutanten terrorisierten das Land.

In *Rage 2* dagegen ist das Ödland gar nicht mehr so öde: Diesmal sind wir nicht nur in Wüsten, Ruinen und Steppen unterwegs, sondern auch in einladenderen Zonen, etwa in üppigen Oasen, Sümpfen und farbenfrohen Wäldern, in denen sich die Natur langsam wieder nach oben kämpft!

Der letzte Ranger

Wir spielen diesmal einen neuen Helden namens Walker, einen der letzten verbliebenen Ranger im Ödland. Walker ist ein sogenannter Arkist, so heißen die wenigen Leute aus der alten Welt, die sich kurz vor der Katastrophe in Kühlkammern


Rage 2 soll sehr viel durchgeknallter und bunter daherkommen als der Vorgänger. Das drückt sich auch in den flotteren Kämpfen und extra dicken Fahrzeugen aus.



Walker wird verschiedenste Autos, Trucks und Buggys lenken und upgraden können. Sogar Mechs, Panzer und Gyrokopter sind geplant – ob wir die auch selbst steuern dürfen?

RAGE 2: DAS SIND DIE VORBESTELLER-BONI

Wie so viele Publisher will auch Bethesda die Käufer dazu verführen, sich das Spiel vorzubestellen. Als Belohnung winkt eine interessante Bonusmission!

Wer *Rage 2* vor seinem Release vorbestellt, erhält Zugriff auf einen besonderen Nebenauftrag mit dem Titel „Kult des Totengottes". In dieser Mission stößt Walker auf einen unheimlichen Kult von durchgedrehten Mutanten, die das Bild eines gewissen Nicholas Raine anbeten. Zur Erinnerung: Dabei handelt es sich um den Protagonisten des ersten *Rage*! Damit dürfte die Bonusmission einen direkten Bezug zum Vorgängerspiel herstellen – erfährt man hier etwa, was aus dem einstigen Helden geworden ist? Der Auftrag führt Walker durch Abwasserkanäle voller Mutanten, darunter auch ein besonders dickes Exemplar namens Abadon Warlock. Als Belohnung winken die Rüstung von Nicholas Raine, ein spezieller Mutant Monster Truck und die Siedler-Pistole, die im ersten *Rage* zur Standardausrüstung zählte. Die PC-Version von *Rage 2* lässt sich bereits für etwa 60 Euro vorbestellen.



einfrieren ließen, um sich später aus der Asche zu erheben. Wie alle Arkists wurde auch Walker mit Nanotrites infiziert, eine Art Nanoroboter, die sein Leben verlängern und ihm besondere Fähigkeiten verleihen. Sie sind gleichzeitig auch der Grund für Walkers Misere: Schon in *Rage 1* lernten wir die Obrigkeit kennen, eine hochgerüstete Militärfraktion, die es auf die kostbare Nanotechnologie abgesehen hat, um damit ihre Gewaltherrschaft zu festigen. Unter der Führung von General Cross, der schon im Vorgänger die Rolle des Erzschurken übernahm, nimmt die Obrigkeit schließlich auch Walker ins Visier – der Startschuss für *Rage 2*!

Open World ohne Ladepausen

Anders als sein Vorgänger bietet *Rage 2* eine echte Open-World-Umgebung: Die Apex-Engine sorgt dafür, dass die komplette Welt ohne Ladepausen berechnet wird, auch Innenlevels wie Bunker, Ruinen, Kanalisationen und vieles mehr betreten wir ohne Unterbrechungen. Die weitläufige Welt erkundet Walker ähnlich wie in *Mad Max* mithilfe seiner waffenstarrenden Karre, die sich in vielfacher Hinsicht aufrüsten lässt. Auch abgefahrene Fahrzeuge stellen die Entwickler in Aussicht: Erste Trailer und Screenshots zeigen Monster Trucks, Panzer und Mechs im Einsatz, außerdem soll es sogar Gyrokopter geben, mit denen man das riesige Spiel aus der Luft erkunden kann. Künstliche Grenzen soll es nicht geben: „Wenn du es sehen kannst, kannst du auch dort hingehen", verspricht John Fuller. Details zu den Fahrzeugen wollen die Entwickler allerdings noch nicht verraten, stattdessen konzentriert man sich bei unserem Anspieltermin erst mal auf das Wichtigste: die Ballereien! Denn *Rage 2* ist der erste Ego-Shooter für Avalanche. Darum wollen die Entwickler demonstrieren, dass sich ihre Action so gut anfühlt wie in einem id-Software-Spiel.

Mehr Story, mehr Wahnsinn

Zunächst führen uns die Entwickler live eine PC-Demo vor, die in einem kleinen Bambuswald beginnt. Unsere aktuelle Quest: Wir sollen das Labor eines gewissen Kvasir erreichen, das aber gerade von ein paar Mutanten angegriffen wird – mit der Shotgun sorgen wir für Ruhe und betreten das Gebäude. Kvasir ist eine der wenigen Figuren aus dem ersten *Rage*, die ihre Rückkehr feiern. Als uns der greisenhafte Wissenschaftler gegenübertritt, staunen wir nicht schlecht: Der gehbehinderte Kauz reitet neuerdings auf einem scheußlich entstellten Mutanten! Sofort melden sich Willits und Fuller zu Wort: *Rage 2* soll deutlich abgefahrenere Charaktere als der Vorgänger bieten und großen Wert auf seine Geschichte legen. Darum ist der Held diesmal sogar vertont: In der US-Fassung wird Walker von Schauspieler Omid Abtahi gesprochen, der unter anderem in *American Gods* zu sehen war und in Spielen wie *Spec Ops: The Line* auch schon sein Sprachtalent zum Einsatz brachte.


Für die Ego-Shooter-Kämpfe steuert id Software seine jahrzehntelange Erfahrung bei und steht Avalanche mit Rat zur Seite. Das Ergebnis: herrlich flüssige Action!

Bei Kvasir gibt's die nächste Quest: Um eine frische Probe Nanotrites zu bergen, sollen wir ein sogenanntes Ecopod herbeirufen – ein hochentwickeltes Gebäude, das vor dem Asteroideneinschlag in die Erdumlaufbahn geschossen wurde. Ursprünglich sollte es dazu dienen, den Wiederaufbau zu unterstützen. Da es aber nicht wie geplant von alleine auf die Erde zurückkehrte und immer noch im Orbit schwebt, müssen nun eben wir ran: Unser Ziel ist ein Raumhafen, zwölf Kilometer entfernt. Die lange Autofahrt dorthin überspringen die Entwickler leider, bis auf eine kurze Verfolungsjagd mit anderen motorisierten Banditen bekommen wir von den Fahrzeugen kaum etwas zu sehen. Dafür dürfen wir nun aber endlich selbst ans Gamepad!

Action satt im Overdrive

Die Gaudi beginnt schon vor den Toren des verwüsteten Raumhafens: Eine Gruppe von Banditen hat sich dort niedergelassen und steht uns im Weg. Was nun folgt, ist fetziger Shooter-Spaß erster Güte: Avalanche hat ein schnelles Bewegungsmodell eingebaut, das sich zwar munter bei anderen modernen Shootern bedient, aber dafür auch sehr vertraut und vor allem herrlich flüssig spielt! Walker vollführt etwa bei zweifachem Tastendruck in der Luft einen Doppelsprung, außerdem zieht er sich automatisch an Kanten rauf und kann so auch die Vertikale ausgiebig nutzen – ganz ähnlich wie in *Doom*. Und beim Rennen genügt ein Druck auf die Ducken-Taste, um Walker elegant über den Boden schlittern zu lassen.

Zusätzlich verfügt der Ranger über mehrere Nanotrite-Fähigkeiten, die er im Verlauf der Handlung erlernt und danach noch in mehreren Schritten ausbauen kann. Der Skill „Dash" lässt Walker beispielsweise blitzschnell in eine beliebige Richtung ausweichen. Mit „Shatter" werden Feinde und Objekte weggeschleudert, was uns kräftig an *Destiny* oder an das gute alte „Force Push" aus *Jedi Knight* erinnert. Und wenn wir aus dem Sprung heraus „Slam" aktivieren, saust Walker blitzschnell herab, rammt dabei die Faust in den Boden und erzeugt eine Schockwelle – ideal bei Gegnergruppen!

Unsere Bewaffnung fällt dagegen noch reichlich klassisch aus, in der Demo dürfen wir lediglich mit einer futuristischen Schrotflinte, einer Pistole und einem MG austeilen. Die Knarren fühlen sich aber sehr gut und wuchtig an, das Trefferfeedback ist Avalanche gelungen! So können wir Banditen etwa die Rüstungsteile vom Körper schießen, Treffer in die Beinregion bringen Feinde ins Straucheln und wenn wir sie mit einer Handgranate oder Nanotrite-Fähigkeit durch die Gegend schleudern, klatschen sie auch mal mit einem hässlichen Geräusch an die Wand, blutige Splattereffekte inklusive. Neben der Standardbewaffnung haben wir auch wieder Spezialausrüstung dabei – Ehrensache, dass der Wingstick aus *Rage 1* seine Rückkehr feiert! Dieser rasiermesserscharfe Bumerang lässt sich nun so programmieren, dass er automatisch auf den Feind zufliegt und sich in einer fiesen Animation in dessen Schädel gräbt. Mahlzeit.

Besonders stolz sind die Entwickler auf den Overdrive-Modus: Den dürfen wir aktivieren, sobald wir genügend Nanoenergie gesammelt haben, die Gegner bei ihrem Ableben hinterlassen. Im Overdrive richten unsere Knarren mehr Schaden an, außerdem droppen Feinde mehr Energie und obendrein werden wir geheilt – dadurch belohnt *Rage 2* eine aggressive Spielweise, mit der wir uns mitten durch die Gegnerhorden mähen! Bei so viel Ballerspaß stört es auch nicht weiter, dass uns die Gegner-KI bislang kaum etwas entgegenzusetzen hat: Hier und da gehen die Banditen zwar in Deckung oder werfen auch mal Granaten, oft genug latschen sie aber einfach nur direkt in unser Mündungsfeuer.


Entwickler Avalanche verspricht eine komplett offene Welt ohne nervige Ladezeiten. Die hauseigene Apex-Engine macht's möglich.



Hinter dem bunten Panzer zu sehen: Anders als sein Vorgänger bietet *Rage 2* nicht mehr nur Wüsten, sondern auch Sümpfe, Wälder und Dschungelgebiete.

Da kommt was Großes!
Der halb zerfallene Raumhafen entpuppt sich als linearer Innenlevel, in dem es etwas an Highlights fehlt: Stur kämpfen wir uns durch die mit Schutt und Abfall bedeckten Büros, Hallen und Gänge, Möglichkeiten zum Schleichen oder alternative Routen gibt es nicht. Ob das fertige Spiel hier etwas mehr Abwechslung bietet als unsere Demo?

Nach rund 20 actiongeladenen Minuten gibt's dann aber doch noch eine tolle Überraschung: Wir erreichen den Kontrollraum und senden von dort aus das Signal, mit dem das Ecopod aus dem Orbit zurück auf die Erdoberfläche beordert wird. Beim Blick aus dem Fenster sehen wir, wie das Hightech-Gebäude vom Himmel herabdonnert und sich mit einem satten Knall ins Erdreich bohrt – nur wenige hundert Meter entfernt! Nachdem sich der Staub gelegt hat, können wir direkt aus dem Fenster springen und rüber zum Ecopod marschieren – es ist nun fester Teil der Spielwelt und ohne Ladezeiten betretbar. Große Klasse!

Drinnen erwartet uns neben der gesuchten Nanotrite-Probe auch eine neue Spezialfähigkeit, die Avalanche aber noch nicht enthüllen will. Stattdessen endet hier unsere Demo und die Entwickler übernehmen wieder das Steuer, denn nun will man uns noch einen Bosskampf präsentieren: Von der spektakulären Landung des Ecopods angelockt, rückt die Obrigkeit mit mutierten Soldaten an, Walker muss sich ein weiteres Mal den Weg freischießen. Schließlich betritt auch der Boss die Bühne: Ein gewaltiger Mutant namens Digg the Masher stellt sich unserem Ranger entgegen! Mithilfe der Dash-Fähigkeit weicht Walker den Schlägen des Fleischbergs aus, während er die Waffen sprechen lässt – wenig später ist der Mutant Geschichte und die Demo vorbei. Schön und deftig war's!

Shooter statt Action-Rollenspiel
Obwohl sie gerade im Trend liegen, verdienen wir in *Rage 2* keinerlei Erfahrungspunkte. Es gibt auch keine Levelstufen oder vergleichbare Rollenspielelemente, denn *Rage 2* soll kein Action-RPG, sondern ein Open-World-Shooter werden. Vergleiche mit *Fallout* oder *Borderlands* sind daher fehl am Platz. Stattdessen soll es verschiedene Währungen und massig Upgrades geben, deutlich mehr als im ersten *Rage*: So lassen sich alle Waffen inklusive Wingstick, die Nanotrite-Talente und natürlich Walkers fahrbarer Untersatz aufrüsten und verbessern. Dazu muss man Schrott und anderes Material in den Levels einsammeln, aber auch spezielle Aufträge für NPCs erfüllen. Steigt man in ihrer Gunst, locken wertvolle Belohnungen. Allerdings sollte man kein Loot-System wie in *Borderlands* oder *Destiny* erwarten! Gegner hinterlassen also keine zufallsgenerierten Knarren und wir plündern auch nicht ständig Kisten oder Schatztruhen. Stattdessen besorgen wir uns unsere Waffen beim Händler oder finden sie im Verlauf einer Mission.


Die Entwickler versprechen massig Inhalte, die das Erkunden der offenen Welt spannend machen sollen. Bei unserem Anspieltermin war davon aber noch nix zu sehen.

Was wir noch nicht wissen
Schade: Von der offenen Welt bekommen wir bei unserem Anspieltermin noch so gut wie gar nichts zu sehen, das heben sich die Entwickler für einen späteren Zeitpunkt auf. Willits verspricht aber einen hohen Ablenkungsfaktor: „Ich hoffe, dass die Spieler mehr Zeit damit verbringen, verrücktes Zeug in der Open World anzustellen als einfach nur die Missionen zu spielen!" Die Minispiele aus *Rage 1* werden voraussichtlich stark zurückgefahren, da die Entwickler überzeugt sind, dass die Welt mit ihren Zufallsbegegnungen und Nebenaufträgen bereits mehr als genug Abwechslung bietet. Prima: Ein Schnellreisesystem ist diesmal mit an Bord, eine Minimap

Die Ego-Shooter-Kämpfe glänzen schon jetzt mit einem flotten Bewegungsmodell, satten Treffereffekten und coolen Nanotrite-Fähigkeiten.

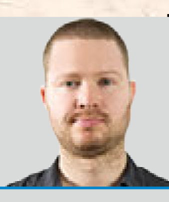
dagegen sucht man vergebens – die Spieler sollen sich mittels Kompass orientieren.

Obwohl *Rage 2* derzeit als reines Singleplayer-Spiel ausgelegt ist und keinen Multiplayer- oder Koop-Modus enthält, soll der Titel auch auf längere Sicht begeistern. Willits verspricht, dass *Rage 2* noch lange nach Release gepflegt und mit Updates und Inhalten versorgt werden soll – ob gratis oder kostenpflichtig, da will man sich noch nicht festlegen. Dass bereits kurz nach der Ankündigung das irreführende Gerücht aufkam, *Rage 2* sei ein Game-as-a-service-Spiel, bedauert Willits heute: „Das hätte ich wirklich besser erklären sollen!“ gibt er seufzend zu. Denn tatsächlich wird *Rage 2* kein Abo oder Ähnliches benötigen, was man üblicherweise mit „game as a service“ in Verbindung bringt. Stattdessen erwartet Ballerfreunde einfach ein ganz normaler Release: Einmal kaufen, spielen, Spaß haben, ohne Online-Zwang, ohne Lootboxen – darauf gibt uns Willits sein Wort.

Apex schlägt id tech?

Technisch leistet die Apex-Engine in unserer Demo gute Arbeit: Die Waffen- und Nanotrite-Effekte kommen wuchtig rüber, die Gegner sind schön animiert und viele Objekte in den Levels reagieren auf Beschuss. Aus der Nähe fallen aber etwas unscharfe Texturen auf, kleine Texte auf Plakaten und Infotafeln ließen sich beispielsweise kaum entziffern. Dafür glänzte die Demo aber mit schöner Beleuchtung und satten Explosionen! *Rage 2* kommt auch merklich bunter daher als der Vorgänger. Egal ob Waffeneffekte, Fahrzeuglackierungen oder Vegetation: Die ganze Farbpalette wird genutzt. Selbst der Himmel schillert auch mal in sattem Pink! Willits betont, dass *Rage 2* ein riesiges Open-World-Game mit vielen Schauplätzen und Facetten werden soll, darum war es nötig, die Welt bunter und abwechslungsreicher zu gestalten. Trotzdem ist zu jedem Zeitpunkt spürbar, dass es sich um ein neues *Rage* handelt – nur diesmal eben größer, durchgedrehter und voraussichtlich auch einfach besser als der Vorgänger. ❑

FELIX MEINT



„Vielversprechender Open-World-Shooter mit tollen Kämpfen, der aber noch einige Fragen offen lässt.“

Schon beim ersten Anspielen merkt man es: Avalanche kann Ego-Shooter! Egal ob ich Wingsticks werfe, im Overdrive-Modus durch die Feinde pflüge oder sie mit Nanokräften gegen die Wand klatsche, das spielt sich flüssig, intuitiv und einfach gut! Allzu originell war die Action zwar nicht, aber das stört mich kaum, wenn das Drumherum stimmt. Genau davon habe ich bislang aber nur wenig erlebt: Ein netter Dialog hier, eine kurze Fahrsequenz da – mehr habe ich bislang noch nicht gesehen von den Fahrzeugen, von der Story und vor allem von der offenen Spielwelt. Keine Frage: Was ich bislang von *Rage 2* gespielt habe, war schon richtig gut! Aber es sind noch viele, viele Fragen offen – immerhin muss ein Open-World-Game mit jeder Menge spannender Inhalte gefüllt werden. Dass *Rage 2* ziemlich großartig werden könnte, steht aber außer Frage – schon allein weil hier zwei Top-Entwicklerstudios ihr ganzes Können in die Waagschale werfen.



Antonin Kvasir spielte schon im ersten *Rage* eine wichtige Rolle. *Rage 2* soll eine aufwendige Story mit abgedrehten Figuren bieten. Unser Held ist diesmal sogar vertont!

Bomber sind nun für Infanterietruppen gleich doppelt gefährlich. Nicht nur, dass ihre Geschosse gewaltigen Schaden anrichten, Explosionen schleudern Soldaten jetzt auch zu Boden.

Battlefield 5

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Dice
Publisher: Electronic Arts
Termin: 19. Oktober 2018

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Zurück im Zweiten Weltkrieg – und ohne Premium-Pass: *Battlefield 5* und *Call of Duty: Black Ops 4* befinden sich auf Konfrontationskurs.

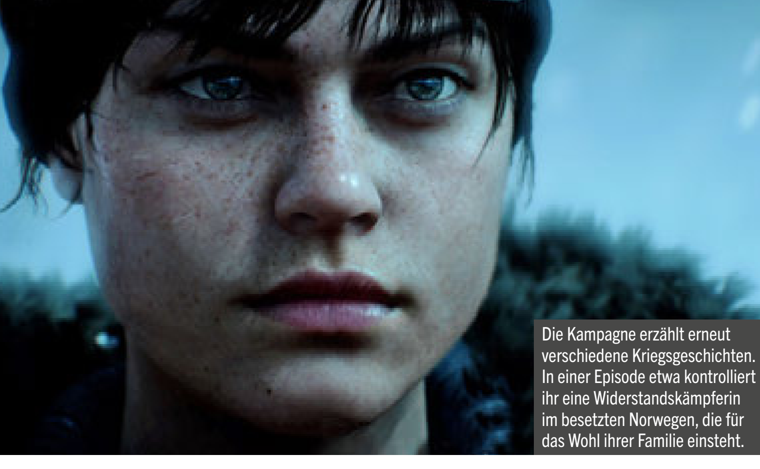
Battle-Royale-Modus, Zombies und das Fehlen einer klassischen Solokampagne: Treyarch legte mit der Ankündigung von *Call of Duty: Black Ops 4* mächtig vor, sorgte aber auch für Skepsis angesichts der einschneidenden Veränderungen. Das schwedische Entwicklerteam Dice dagegen gibt sich weit weniger mutig: Das am 19. Oktober nahezu zeitgleich mit seinem größten Konkurrenten erscheinende *Battlefield 5* entführt Shooter-Fans – wie der Klassiker *Battlefield 1942* – zurück in die Wirren des Zweiten Weltkriegs und setzt dabei auf eine enge Verknüpfung von Einzel- und Mehrspielerinhalten. Allerdings: Auf Betreiben des Entwicklers selbst ist auch hier eine Battle Royale mit an Bord, denn die Jungs und Mädels bei Dice sind große Fans des Modus.

Rückkehr der Kriegsgeschichten

Wie der Vorgänger *Battlefield 1* erzählt auch die Fortsetzung statt einer durchgängigen Kampagne episodenhafte Kriegsgeschichten, die Einzelschicksale beleuchten und an weniger bekannten Schauplätzen des Konflikts stattfinden. Beim Enthüllungs-Event im Herzen Londons kündigt Produzent Andreas Morell Missionen im zerstörten Rotterdam, im ländlichen Frankreich und in Nordafrika an. Im besetzten Norwegen dreht sich die Geschichte um eine Widerstandskämpferin, die ihre Familie retten möchte. Mehr Informationen sind bislang noch nicht bekannt.

Roll dich!

Spannender fallen die vorgestellten Details zu den Gameplay-Neuerungen aus. So machen sich Veränderungen des Terrains stärker bei den Charakteranimationen bemerkbar: Sprinten die Figuren durch Wasser, zeigen sie große Schritte und ziehen die Waffe hoch an die Brust. Auf schlammigem Geläuf geraten sie dagegen ins Rutschen. Ähnlich wie in *Black Ops 4* gibt es in *Battlefield 5* nun ein berechenbares Rückstoßsystem. Der Zufall spielt also nicht mehr mit, weshalb Schüsse besser kalkulier- und das Waffenverhalten erlernbar sein sollen. Neue Bewe-


Die Kampagne erzählt erneut verschiedene Kriegsgeschichten. In einer Episode etwa kontrolliert ihr eine Widerstandskämpferin im besetzten Norwegen, die für das Wohl ihrer Familie einsteht.


Das Terrain beeinflusst maßgeblich die Bewegungen von Charakteren und Vehikeln. Soldaten etwa halten im hohen Wasser automatisch die Waffe höher oder ziehen beim Laufen die Knie an.



Nicht nur bei den Charakteren legt ihr nun Hand an, auch Waffen und Vehikel lassen sich individualisieren und anpassen. Im Spielverlauf ändert ihr so die Eigenschaften des Tiger-Tanks, aber auch dessen Aussehen.



Vorbesteller des am 19. Oktober erscheinenden Weltkriegs-Shooters erhalten Zugriff auf die Open-Beta.

gungen wie etwa seitliches Hinwerfen oder Rollen erleichtern die Navigation am Boden. Erstmals kämpfen die *Battlefield*-Rekruten sogar auf dem Rücken weiter. Was nach einer seltsamen Ergänzung klingt, macht angesichts der gezeigten Szenen absolut Sinn. Explosionen schleudern die Figuren zurück und der Bodenkampf ist oftmals die letzte Möglichkeit, sich vor dem sicheren Bildschirmtod zu retten.

Sehr schön: Die Umgebungszerstörung ist erstmals komplett physikbasiert. Werft ihr eine Granate in ein Haus, reißt die Sprengung Trümmer durch die Fenster. Mit Panzern brecht ihr einfach durch Holzhütten hindurch und leichte Maschinengewehre durchsieben problemlos Holzwände. Die LMGs besitzen in *Battlefield 5* die größte Durchschlagskraft und sind in Verbindung mit Zweibeinen absolut verheerende Waffen.

Teamplay im Fokus

Wem das alles zu viel auf einmal ist, der versucht sich als Neuling am besten am neuen Koop-Modus. *Combined Arms* führt euch in zufällig generierten 4-Spieler-Missionen langsam ins *Battlefield*-Geschehen ein und dient als Training für das Squad-System des Multiplayers. Für bekannte Klassen wie den Assault oder den Support gibt es nun Archetypen wie den Recon, die mit Perks und Ausrüstungsobjekten den Spielstil klarer vorgeben.

Dank „Buddy-Revive" holt jedes Squad-Mitglied einen niedergeschossenen Kameraden zurück ins Leben. Erstmals zieht ihr die Verwundeten dabei auch aus der Gefahrenzone. Diese Wiederbelebungsversuche dauern jedoch länger und bringen weniger Gesundheit zurück. Die Rolle des Medics soll unter dieser Neuerung indes nicht leiden. Er verteilt weiterhin Erste-Hilfe-Kästen und heilt seine Kollegen deutlich schneller. Solltet ihr doch mal draufgehen, dann wählt ihr aktiv einen Squad-Freund als Respawn-Punkt aus und landet direkt neben ihm zurück in der Schlacht. *Battlefield 5* schreibt Teamplay also besonders groß, dennoch sollen auch Solisten weiterhin ihren Spaß haben und munter mitmischen dürfen.

Stellungsbau und große Operationen

Neben der eingangs erwähnten Battle Royale setzt Dice mit den „Grand Operations" hauptsächlich auf mehrstufige Mehrspielerschlachten. Diese erstrecken sich über mehrere (virtuelle) Tage und bauen thematisch stets aufeinander auf. Springt ihr etwa am ersten Tag noch als Fallschirmjäger über Rotterdam ab und müsst ein Artilleriegeschütz ausschalten, liegt die Stadt am zweiten Tag bereits in Trümmern. Ergebnisse früherer Runden wirken sich auf die darauffolgenden Tage aus. Dominiert eine Partei beispielsweise nach drei Tagen, endet die Partie abrupt. Bei ausgeglichenen Kämpfen drosselt das Spiel dagegen die Anzahl der Tickets oder den Munitionsnachschub. Beim Respawn füllt *Battlefield 5* nämlich eure Vorräte nicht mehr vollständig auf. Stattdessen müsst ihr mit Kugeln haushalten und euch an Nachschubpunkten ausrüsten oder sogar erledigte Gegner plündern.

An Schlüsselstellen errichten die Teams nun eigene Barrikaden und können so in der Hitze des Geschehens zerstörte Stellungen provisorisch wieder aufbauen. Jeder Spieler besitzt die Fähigkeit zum Hochziehen von Stacheldrahtzäunen, Sandsäcken oder Panzersperren. Die Support-Einheit allerdings fabriziert diese flotter als die übrigen Klassen. Und wer möchte, der schleppt stationäre Geschütze mit Jeeps oder Panzern über die Karte und bastelt sich so seine eigene Festung.

Für Motivation sorgt ein neues Ausrüstungssystem: Für stetes Spielen in allen Optionen erhaltet ihr Erfahrungspunkte, mit denen ihr neue Ausrüstungsgegenstände und vor allem Individualisierungsgegenstände freischaltet. Mit diesen gebt ihr sogar Waffen und Vehikeln einen eigenen Touch und passt sie an eure Spielweise an. Jeder soll schließlich sehen, wie viele Stunden ihr bereits in *Battlefield 5* versenkt habt. Praktisch: Ihr legt euch nicht auf eine Variante fest, sondern erstellt etwa diverse Variationen des MG42 mit verschiedenen Skins, Visieren und anderen Extras.

Das Ende des Premium-Passes

Ähnlich wie schon beim Vorgänger verfolgt Dice auch diesmal eine langfristige Content-Strategie. Der „Tides of War" getaufte Live-Service umfasst zunächst regelmäßige Bonusaufgaben, später folgen thematische Updates, Events und Erweiterungen. Die vielleicht beste Nachricht der Enthüllung: Die Entwickler verabschieden sich vom bewährten Premium-Pass, alle künftigen Inhalte erscheinen gratis. Ganz ohne Mikrotransaktionen kommt dann aber auch *Battlefield 5* nicht aus: Gegen Bares gibt es kosmetische Zusatzobjekte. Es scheint, als hätte Publisher Electronic Arts aus dem Lootbox-Desaster von *Star Wars: Battlefront 2* gelernt. ❑



Dice verzichtet für den kommenden *Battlefield*-Ableger auf einen Premium-Pass, alle Zusatzinhalte erscheinen kostenlos. Mikrotransaktionen sind lediglich in Form kosmetischer Bonusgegenstände verfügbar.

OLAF MEINT

„Konsequente Weiterentwicklung des erfolgreichen Vorgängers"

Der große Paukenschlag bleibt bei der Ankündigung von *Battlefield 5* aus. Das Setting erweist sich nach dem erfolgreichen Vorgänger als konsequent und die Gameplay-Ergänzungen wirken in sich schlüssig. War die Enthüllung von *Battlefield 5* deshalb eine Enttäuschung? Garantiert nicht. Denn so souverän Dice seinen Stiefel hier auch runter zieht, so viel Detailarbeit steckt in den Anpassungen. Die frischen Möglichkeiten des Squad-Systems sowie Funktionen wie das Bauen von Stellungen oder der Bodenkampf dürften das Geschehen auf dem Schlachtfeld noch runder und abwechslungsreicher machen. Aus technischer Sicht begeistern mich speziell die realistische Gebäudezerstörung, die Rückstöße nach Explosionen und natürlich die Durchschussmechanik mit schwerem Gerät. *Battlefield 5* ist die nächste Evolutionsstufe der bekannten Shooter-Marke und dürfte zum Wintergeschäft – trotz starker Konkurrenz – wie eine Bombe einschlagen.

Spezialist Firebreak stößt ein radioaktives Feld aus, das Gegnern in der Nähe schadet und deren maximales Leben verringert.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Treyarch
Publisher: Activision
Termin: 12. Oktober 2018

Call of Duty: **Black Ops 4**

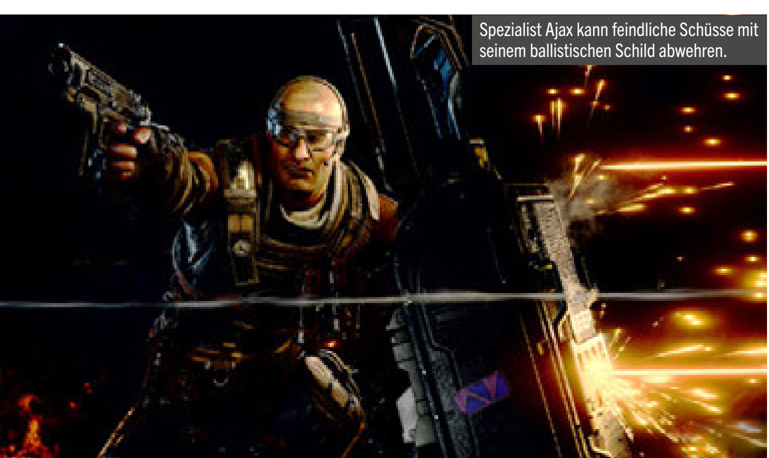
Von: Matti Sandqvist

Ohne Kampagne, dafür mit Battle-Royale-Gefechten – kann das gut gehen?

Zwar gab es im Vorfeld der Ankündigung von *Call of Duty: Black Ops 4* Gerüchte, dass der nächste Ableger der milliardenschweren Shooter-Serie ohne eine Kampagne auskommen soll. Doch so recht wollten das die Fans der Flüsterpropaganda nicht glauben – zumal ein nicht gerade kleiner Teil der *CoD*-Community vor allem wegen der kurzen, aber bombastischen Einzelspielerabenteuer auf die Reihe schwört. Nach dem großen Ankündigungs-Event in Los Angeles sind wir aber alle ein Stück weiser und wissen nun, dass die Entwickler sich im inzwischen 18. Teil der Serie auf die anderen Stärken konzentrieren und außerdem mit einem neu eingeführten Modus für frischen Wind sorgen wollen. „*Black Ops 4* bietet unserer Community mehr Möglichkeiten, gemeinsam mit Freunden Spaß zu haben, als alles andere, das Treyarch je erschaffen hat. *Black Ops 4* führt für jeden Aspekt des Spiels weitreichende Innovationen ein, inklusive eines taktischen Multiplayer-Modus der nächsten Generation, des größten Zombies-Angebots, das wir je hatten, und Blackout, in dem das gewaltige *Black Ops*-Universum auf der größten Map zusammengeführt wird, die es je in der Geschichte von *Call of Duty* gab", fasste der General Manager der Reihe, Rob Kostich, die Neuerungen auf dem Event zusammen.

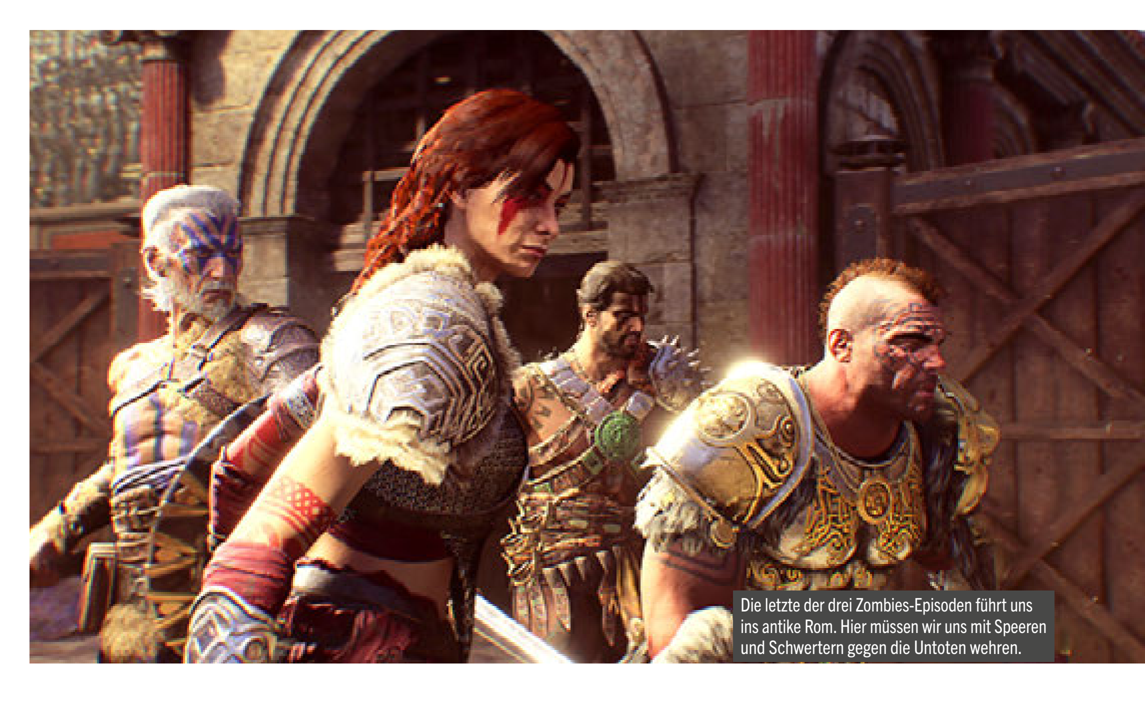
Heilige Dreifaltigkeit

Wie schon in den Jahren zuvor will Activision uns also wieder mit drei unterschiedlichen Spielkomponenten glücklich machen. Zum ei-


Spezialist Ajax kann feindliche Schüsse mit seinem ballistischen Schild abwehren.


Battery ist die Granaten-Expertin des Teams. Ihre Geschosse haften an Oberflächen und teilen sich gar in kleinere Granaten auf.

nen erwartet uns in *Black Ops 4* ein komplett überarbeiteter kompetitiver Mehrspielermodus, die bekannte kooperative Zombie-Hatz sowie – Achtung! – Battle-Royale-Gefechte auf einer riesigen Karte, die gar 1.500 Mal größer als die berühmt-berüchtigte Nuketown-Map sein soll. Trotz der gigantischen Dimensionen verspricht Treyarch für den Blackout genannten Last-Man-Standing-Modus schnelles Gameplay wie es für ein *Call of Duty* typisch ist. Neu ist aber, dass man wohl auch viele Fahrzeuge auf der Map steuern kann.


Die letzte der drei Zombies-Episoden führt uns ins antike Rom. Hier müssen wir uns mit Speeren und Schwertern gegen die Untoten wehren.

Spezielle Spezialisten

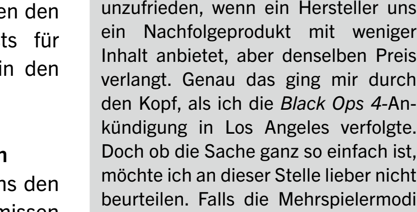
Auf dem Ankündigungs-Event in Los Angeles drehte sich aber alles um den Mehrspielermodus. Da die Entwickler sich nicht mit einer aufwendigen Einzelspielerkampagne herumschlagen müssen, stehen viele Neuerungen für die kurzweiligen Matches an. Allgemein will Treyarch die Gefechte taktischer gestalten, als man es sonst von der *CoD*-Reihe gewohnt ist. Dafür sollen unter anderem Spezialisten sorgen, die über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen und so dem Team auf verschiedene Weise zur Seite stehen. Crash, ein Sanitäter, kann zum Beispiel seine Kameraden heilen und Firebreak geht mit einem Flammenwerfer gegen seine Gegner vor. Ajax kann hingegen ähnlich wie in *Rainbow Six: Siege* mit einem ballistischen Schild feindliche Schüsse aufhalten. Einer der spannendsten Charaktere dürfte Recon sein. Der Aufklärungsspezialist ermöglicht eine Art Röntgensicht, durch die alle Teamkameraden Feinde durch Wände sehen können. Die verschiedenen Spezialisten lassen sich zusätzlich noch individuell anpassen. Zur Auswahl stehen Fähigkeiten wie etwa, dass man während eines Sprints noch feuern kann oder die Bewegungsgeschwindigkeit erhöht ist. Ebenso können wir wie schon in den Vorgängern unsere Waffen unterschiedlich bestücken. Hier steht uns wieder ein Sammelsurium an Visieren, Läufen und Magazinen zur Verfügung.

Eine weitere – und wohl auch die wichtigste – Neuerung betrifft das Handling der Schießeisen. In *Black Ops 4* wollen die Entwickler für möglichst realitätsnahe Waffen sorgen, bei denen wir auch auf Dinge wie den Rückstoß oder die ballistische Kurve achten müssen. Zudem gab Treyarch auf dem Event bekannt, dass die Mehrspielergefechte statt wie üblich für zwölf dieses Mal nur für zehn Spieler ausgelegt sind. Das soll neben den unterschiedlichen Specialists für mehr Ruhe und Teamplay in den Gefechten sorgen.

Die Untoten sollen es richten

Dass einige *Call of Duty*-Fans den Einzelspielermodus vermissen werden, ist auch Treyarch bewusst. Deshalb wollen die Entwickler die altbekannten Kämpfe gegen Zombie-Horden erweitern und außerdem mit intelligenten KI-Mitspielern ausstatten. Gleich drei Settings stehen uns zum Release im Oktober zur Verfügung. Eine der Episoden soll gar im antiken Rom angesiedelt sein. Hier treten wir mit den Waffen jener Zeit – sprich Schwertern und Speeren – gegen die Untoten in einer Gladiatorenarena an. Der Zombie-Modus soll laut den Entwicklern zudem auch erzählerisch etwas zu bieten haben – wohl noch mehr als die Untoten-Kampagnen der Vorgänger. Ob das aber über die fehlende Kampagne hinwegtrösten kann, werden wir erst zum Testzeitpunkt erfahren. ❑

MATTI MEINT



„Auch ohne Kampagne könnte Activisions Rechnung aufgehen."

Eigentlich ist man als Kunde ja immer unzufrieden, wenn ein Hersteller uns ein Nachfolgeprodukt mit weniger Inhalt anbietet, aber denselben Preis verlangt. Genau das ging mir durch den Kopf, als ich die *Black Ops 4*-Ankündigung in Los Angeles verfolgte. Doch ob die Sache ganz so einfach ist, möchte ich an dieser Stelle lieber nicht beurteilen. Falls die Mehrspielermodi genügend Abwechslung in petto haben und die Battle-Royale-Gefechte richtig Laune machen, werde ich womöglich die bombastische Kampagne gar nicht vermissen. Denn seien wir mal ehrlich: Die *CoD*-Einzelspielerabenteuer sind ein wenig in die Jahre gekommen und haben mich jedenfalls seit *Modern Warfare 2* technisch und erzählerisch nicht mehr so richtig umgehauen.


Eines der Szenarien des neuen Zombie-Modus ist auf der Titanic angesiedelt, ein anderes hingegen auf der Gefängnisinsel Alcatraz.


Der Zombie-Modus soll für die Einzelspieler-Fans als Kampagnenersatz dienen. Die Kämpfe gegen die Untoten können wir auch mit KI-Kameraden bestreiten.

WEITERE **HIGHLIGHTS DER E3 2018**

Würden wir allen interessanten Messe-Spielen den Platz einräumen, den sie verdienen, hätte unser Heft knapp 250 Seiten. Daher hier weitere Messe-Hits im Schnelldurchlauf.

Gears 5

Die „größte und attraktivste *Gears of War*-Welt" (Pressetext) sieht dank toller Lichteffekte, herausragendem Monsterdesign und sehr detaillierten Heldengesichtern im E3-Trailer tatsächlich schon sehr attraktiv aus. Microsoft verspricht 4K-Auflösung mit HDR und 60 Bildern pro Sekunde. Erkundet wird die Spielwelt in der Rolle von Kait Diaz, die wir noch bestens aus *Gears of War 4* kennen. Wobei es auch wieder einen Zweispieler-Koop (online oder im Splitscreen) gibt. Kait ist auf der Suche nach ihrer Großmutter – der Locust-Königin Myrrah. Auch Marcus Fenix ist im Trailer zu sehen. Über Gameplay-Neuerungen hat Entwickler The Coalition noch nicht gesprochen, das Video zeigt aber, dass der Nahkampf präsenter ist als in den Vorgängern. Kait schwingt die Keule, die sie einem Obermotz abgenommen hat und die bei angreifenden Locust deren Innerstes zutage fördert. An anderer Stelle sehen wir Kait und ihren Partner auf einem futuristischen Boot durch eine Winterlandschaft heizen. Oder sich in einem Dschungel in ein Tal abseilen.

Der Trailer deutet zudem an, dass The Coalition mehr Wert auf die Charaktere und deren Ängste legt. Kait wird von Albträumen geplagt, in denen die widerlichsten Locust auftauchen, die man sich vorstellen kann. Irgendwann 2019 soll *Gears 5* veröffentlicht werden.

Genre: Action
Publisher: Microsoft
Entwickler: The Coalition
Termin: 2019



Kait ist die Heldin von *Gears 5*. Sie wird von Albträumen geplagt – ihre Angst sieht man in ihren Augen.

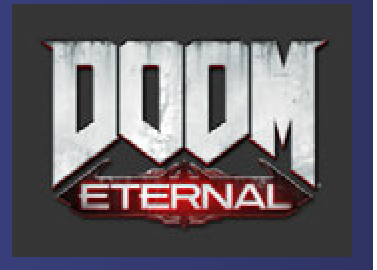


Kait und ihr Partner seilen sich ab. Was da unten wohl auf die beiden wartet?

Kurz **& knapp**

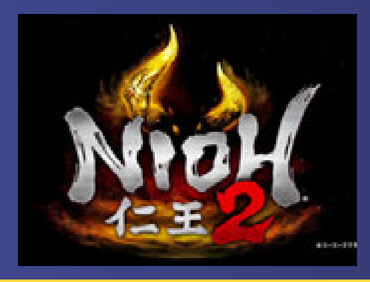
Doom: Eternal

Mit einem kurzen Teaser-Video kündigte id Software die Fortsetzung zum großartigen Reboot von *Doom* (2016) an. Darin zu sehen: Eine von Dämonen und höllischem Zeug übersäte Landschaft und zerstörte Hochhäuser – im nächsten *Doom* sind wir offenbar auf der Erde unterwegs. Der Ego-Shooter wird auf der Quakecon (id Softwares Hausmesse) am 9. August enthüllt.



Genre: Ego-Shooter
Publisher: Bethesda Softworks
Entwickler: id Software
Termin: TBA

Nioh 2



Team Ninjas Interpretation des Soulslike-Genres kam letztes Jahr gut bei der Rollenspielgemeinde an, wenig verwunderlich also, dass auf der E3 eine Fortsetzung angekündigt wurde. Außer einem Flammendämon gab es allerdings noch kaum etwas vom Spiel zu sehen. Wir gehen davon aus, dass das Spielprinzip in *Nioh 2* nicht stark verändert wird.

Genre: Action-Rollenspiel
Publisher: Koei Tecmo
Entwickler: Team Ninja
Termin: 2019

Halo: Infinite



Der Helm von Master Chief gab den ersten Hinweis, dass der E3-Trailer tatsächlich ein neues *Halo* zeigt.

Auf der E3 kündigte 343 Industries den nächsten Ableger der legendären Reihe um den Master Chief an. Das Enthüllungsvideo überraschte uns ein wenig. Statt Kampfszenen gab es nämlich grasende Hirsche, in Höhlenwände gekratzte Runen und fruchtbare Steppen zu sehen. Erst der markante Helm von Master Chief und das Einsetzen der *Halo*-Melodie brachten die Gewissheit: ja, das ist tatsächlich ein neues *Halo*-Spiel! Und trotz jeder Menge Fragezeichen lassen sich aus den Szenen ein paar Rückschlüsse ziehen. So befindet sich der Master Chief offensichtlich auf einer sogenannten Installation. So werden die ringförmigen Superwaffen genannt, die von den Blutsväter-Aliens errichtet wurden. Sie verliehen der Shooter-Serie auch einst ihren Namen: *Halo*. Immerhin gaben die Entwickler zudem bekannt, dass *Infinite* mithilfe einer neuen Engine namens Slipspace zum Leben erweckt wird. Außerdem erwähnte 343 Industries, dass es sich beim E3-Trailer lediglich um eine Demo handele, die gezeigten Inhalte und Szenen sind also nicht zwangsläufig im fertigen Spiel enthalten.

Genre: Ego-Shooter
Publisher: Microsoft
Entwickler: 343 Industries
Termin: TBA

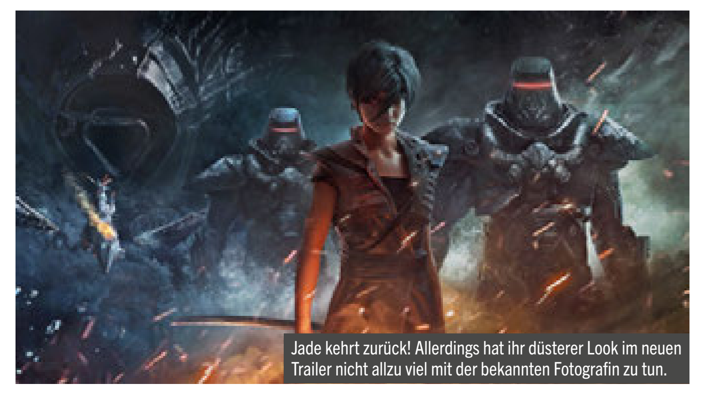
The **Division 2**


Schauplatz ist nicht mehr das winterliche New York, sondern die US-Hauptstadt Washington D.C. im Hochsommer.

Wir hatten großen Spaß mit der E3-Demo! Handling, Interface und Kampfablauf des Deckungsshooters fühlten sich angenehm vertraut an. Ubisoft verfolgt nun eine „Endgame first“-Philosophie, wobei stets ein klares Ziel erkennbar sein und der Fortschritt den Spieler stets motivieren soll. Während das grundsätzliche Gameplay wieder für Gruppen mit bis zu vier Spielern ausgelegt ist, sind eine zentrale Neuerung Raids für acht Spieler. Ob es wieder eine Dark Zone wie im Vorgänger für PvP gibt, hat man noch nicht verraten. Sehr gelungen ist den Entwicklern die grafische Darstellung des sommerlichen Washington, das mit Sonnenlicht und sehr viel Grün entsprechend warm wirkt. Dabei entsteht eine erstklassige Atmosphäre, die schon den Vorgänger so ausgezeichnet hat. Gespielt haben wir die PC-Version in 4k-Auflösung, die kaum Wünsche offen lässt. *The Division 2* soll nicht nur zum Release bereits jede Menge Inhalte für das Endgame bieten, die Entwickler wollen auch nach dem Launch enorm nachlegen. So soll es ungefähr alle drei Monate einen DLC geben, der neue Gebiete, neue Story-Missionen und natürlich verschiedenste Aktivitäten und Ausrüstungsgegenstände mit sich bringt. Das alles wird es kostenlos zum Download geben.

Genre: Action
Publisher: Ubisoft
Entwickler: Massive Entertainment
Termin: 15. März 2019

Beyond Good & Evil 2


Jade kehrt zurück! Allerdings hat ihr düsterer Look im neuen Trailer nicht allzu viel mit der bekannten Fotografin zu tun.

Nicht nur einen neuen Trailer gab es zur seit ewigen Zeiten in Entwicklung befindlichen Fortsetzung, sondern sogar eine Handvoll Gameplay-Szenen. In denen konnten wir nicht nur ein paar Action-Adventure-Sequenzen bewundern, sondern auch schon erkennen, dass diese flüssig in Fahrzeug- beziehungsweise Raumschiff-Abschnitte übergehen. Eine Tatsache, die die Entwickler auch noch einmal betonten. Spannender war aber tatsächlich der eingangs erwähnte Trailer. Zu Beginn stellte dieser hauptsächlich ein paar neue (alte) Charaktere vor, die neben den beiden aus dem ersten Trailer bekannten Figuren Teil eurer Piraten-Crew sind, etwa die Schiffsärztin Uma, Ingenieur Callum oder Koch Pey'j. Ja, richtig gelesen, unser aller Lieblingsschwein ist auch im zweiten Teil dabei, diesmal jedoch deutlich jünger, da der Titel Ende des 24. Jahrhunderts spielt – Teil 1 verschlug uns in das Jahr 2435. Urplötzlich wird das Piraten-Team jedoch von einem riesigen Schiff angegriffen und geentert. Ganz zum Schluss sieht man dann auch, welcher „Unhold“ dahinter steckt: Es ist Jade, die Protagonistin des ersten Teils! Warum das Mädel hier so schlecht gelaunt ist, warum sie mit einem Katana herumhantiert und wie sie später dann Foto-Journalistin wurde, verriet der Trailer allerdings nicht.

Genre: Action-Adventure
Publisher: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montpellier
Termin: TBA

Kurz **& knapp**

Total War: Three Kingdoms



Auf der E3 war der eigentlich für diesen Herbst, nun aber doch für nächstes Frühjahr geplante historische Ableger der *Total War*-Reihe spielbar. *Three Kingdoms* versetzt uns ins China des 2. und 3. Jahrhunderts. Eine Schlacht zwischen den Truppen von Lü Bu und Cao Cao stand in L.A. auf der Agenda. Dabei kam die neue Champion-Mechanik zum Tragen: Die Heeresführer können sich nun auch ein Duell liefern, um den Ausgang einer Schlacht zu entscheiden.

Genre: Strategie
Publisher: Sega
Entwickler: Creative Assembly
Termin: 1. Quartal 2019

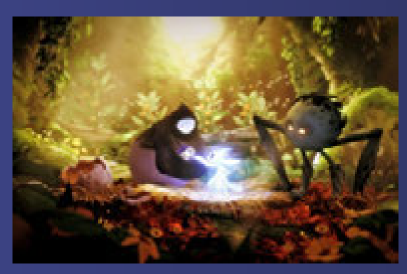
Control



Im neuen Action-Adventure von Remedy (*Quantum Break*) taucht ihr in eine Welt ab, in der keine Naturgesetze gelten. Als Jesse Faden bewegt ihr euch durch ein New Yorker Bürogebäude, das von einer nicht menschlichen Macht besetzt wurde. Dabei kann die Figur selbst auf übernatürliche Fähigkeiten zurückgreifen. Das Spiel will Abwechslung durch eine sich ständig verändernde Umgebung und eine düstere, unwirkliche Atmosphäre bieten.

Genre: Action-Adventure
Publisher: 505 Games
Entwickler: Remedy
Termin: 2019

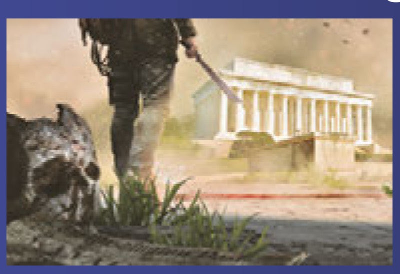
Ori and the Will of the Wisps



Die Fortsetzung zu *Ori and the Blind Forest* konnten wir auf der E3 bereits ausprobieren. Freut euch auf ein grafisch überwältigendes, gefühlvolles und großartig spielbares 2D-Metroidvania! Größte Änderung: Das Kampfsystem wurde runderneuert. Geisterkind Ori teilt nun mit einer Vielzahl von Fähigkeiten aus, darunter eine Art Schwertangriff und ein magischer Bogen, außerdem gibt's viele neue Tricks, um die Spielwelt zu erkunden. Ersteindruck: Fantastisch!

Genre: Action-Adventure
Publisher: Microsoft
Entwickler: Moon Studios
Termin: 2019

Overkill's **The Walking Dead**

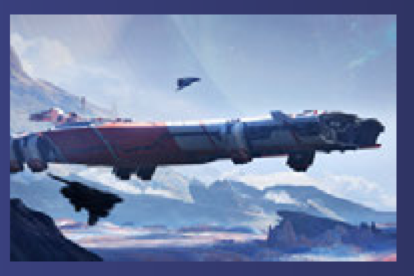


Im Gegensatz zu Telltales Version wird *Overkill's The Walking Dead* kein Adventure, sondern ein Koop-Shooter, in dem ihr mit bis zu drei Freunden in einer zombieverseuchten Welt kämpft. Neben dem Release-Datum wurde auf der E3 auch ein neuer Gameplay-Trailer gezeigt. Darin gab es verschiedene Waffen, tolle Szenarien und das Teamwork zwischen den bis zu vier Spielern zu sehen. Hoffentlich erscheint das Spiel nun auch zum angegebenen Termin.

Genre: Shooter
Publisher: 505 Games, Starbreeze Studios
Entwickler: Overkill Software
Termin: 8. November 2018

Kurz & knapp

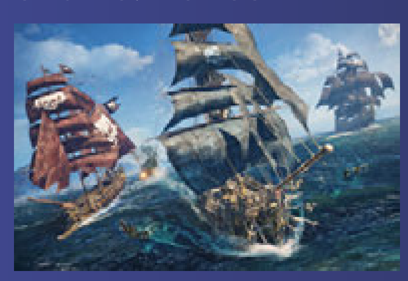
Star Citizen



Auch wenn auf der E3 nicht wirklich etwas Neues gezeigt wurde, veröffentlichte Cloud Imperium Games in L.A. ein frisches Gameplay-Video zu *Star Citizen*. Im Filmchen sind unterschiedliche Welten zu sehen, ebenso Raumschlachten und auch, wie man zu Fuß auf Planeten herumläuft. Die Szenen machen Lust darauf, *Star Citizen* endlich so erleben zu können, wie es sich Chris Roberts vorstellt. Allerdings wird dies noch eine ganze Weile auf sich warten lassen.

Genre: Weltraum-MMO
Entwickler: Cloud Imperium Games
Publisher: Cloud Imperium Games
Termin: Steht in den Sternen. Haha. Sterne. Ihr versteht?

Skull & Bones



Auch zu Ubisofts Piraten-MMO gab es endlich ein paar neue Infos. Den Hunting-Grounds-Modus durften wir sogar schon anspielen. Dabei schickt ihr ein frei wählbares Schiff mit anpassbarer Ausrüstung und Crew auf eine große offene Karte, auf der ihr Handelsrouten ausspäht und nichtsahnende Händler überfallt. Ihr könnt euch dabei auch mit anderen Spielern gegen die PvE-Gegner zusammenschließen oder euch gegenseitig versenken – spielte sich ganz unterhaltsam.

Genre: Action-MMO
Entwickler: Ubisoft Singapur
Publisher: Ubisoft
Termin: 2019

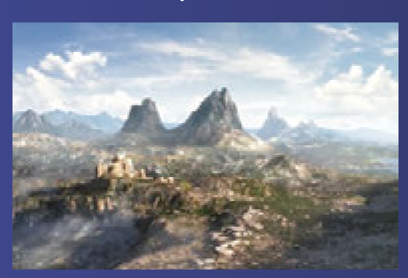
Wolfenstein: Youngblood



Einen dritten Teil von Machine Games' *Wolfenstein*-Serie hatte Bethesda auf der Messe zwar nicht im Gepäck, doch mit *Wolfenstein: Youngblood* erscheint nächstes Jahr stattdessen eine Standalone-Erweiterung. Darin spielt ihr nicht Serienhelden B.J. Blazkowicz, sondern seine Zwillingstöchter wahlweise alleine oder mit einem Mitstreiter im Koop. Der Ableger ist im Paris der 80iger-Jahre angesiedelt, das immer noch von den Nazis besetzt ist.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Machine Games
Publisher: Bethesda
Termin: 2019

Starfield / The Elder Scrolls 6



Trotz des Online-Abstechers *Fallout 76* will Bethesda auch künftig reine Singleplayer-Spiele entwickeln. Und so kündigte das Studio auf der E3 mit zwei kurzen Videos *The Elder Scrolls 6* und *Starfield* an. *Starfield* wird ein Science-Fiction-RPG, das laut Game Director Todd Howard bereits spielbar ist. Konkrete Infos fehlen aber noch. Der *Skyrim*-Nachfolger *The Elder Scrolls 6* dagegen steckt noch in der Planungsphase, ein Release dürfte noch lange auf sich warten lassen.

Genre: Rollenspiele
Entwickler: Bethesda Game Studios
Publisher: Bethesda
Termin: TBA

Just Cause 4



Viel Action und große Explosionen erwarten uns auch in *Just Cause 4* wieder.

Die Ankündigung von *Just Cause 4* war zwar keine Überraschung mehr, aber für Fans dennoch ein Grund zur Freude. Schon im Vorfeld wurde der Nachfolger über Steam bekannt gegeben, auf der E3 gab es dann auch den ersten Einblick ins Spiel. In der kommenden Fortsetzung verschlägt es Rico Rodriguez in das fiktive südamerikanische Land Solis. Der Antagonist ist diesmal eine Frau namens Gabriella und sie befehligt zufällig die größte Privatarmee der Welt, die sogenannte „Black Hand". Die gezeigten Szenen versprachen viel Action, viele Schießereien und viel Zerstörung – ganz so wie wir es von den vorherigen Teilen der Reihe gewöhnt sind. Etwas Neues haben die Entwickler auch parat: In *Just Cause 4* wird das Wetter eine wichtige Rolle einnehmen. Extreme Verhältnisse auf der Insel machen das Gameplay anspruchsvoller und Tornados, Gewitter, Schnee- und Sandstürme können entweder von Nutzen sein oder zum Verhängnis werden. In Solis erwartet euch eine erweiterte Auswahl an Fahrzeugen, sowie überarbeitete Gebrauchsgegenstände der Figur. Eine neue Grafik-Engine soll zusätzlich für realistischere Animationen sorgen. Fans dürfte es da sicher freuen, dass der Release noch für Ende dieses Jahrs angekündigt wurde.

Genre: Action
Entwickler: Avalanche Studios
Publisher: Square Enix
Termin: 4. Dezember 2018

Hitman 2



Kills mit dem Sniper-Gewehr? Sehr klassisch. In *Hitman* gibt's deutlich kreativere Möglichkeiten!

Partnertausch! Der in Episoden veröffentlichte Vorgänger *Hitman* wurde in Zusammenarbeit mit Square Enix veröffentlicht, für *Hitman 2* tat sich Entwickler IO Interactive mit Publisher Warner zusammen. Auch die Veröffentlichung in Einzelteilen gehört der Vergangenheit an, der neue Teil der Auftragskillerserie erscheint wieder am Stück. Auf der E3 durften wir einen (virtuellen) Mordanschlag verüben: Um eine Rennfahrerin auszuschalten, wollen wir den Backstage-Bereich des Grand Prix in Miami betreten. Dazu mischen wir einem Mechaniker Brechmittel ins Getränk, schleichen rein, während er über der Toilette hängt und bringen eine Sprengladung am Boliden unseres Ziels an. Damit wir eine gute Aussicht haben, wechseln wir jetzt zur Tribüne und betätigen den Fernzünder, als das Auto über die Ziellinie brettert. Erfolg! Wie bei jedem *Hitman*-Spiel gibt es aber bei Weitem nicht nur diesen Weg zum Erfolg, sondern viele, mitunter amüsante und makabere Möglichkeiten, die ausgewählten Opfer zur Strecke zu bringen. Wie üblich spielt das Verkleiden eine wichtige Rolle, und die offenen Level strotzen nur so vor NPCs und verlockenden Mordmöglichkeiten. Feintuning benötigen jedoch ein paar der Animationen.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: IO Interactive
Publisher: Warner Bros.
Termin: 13. November 2018

PES 2019

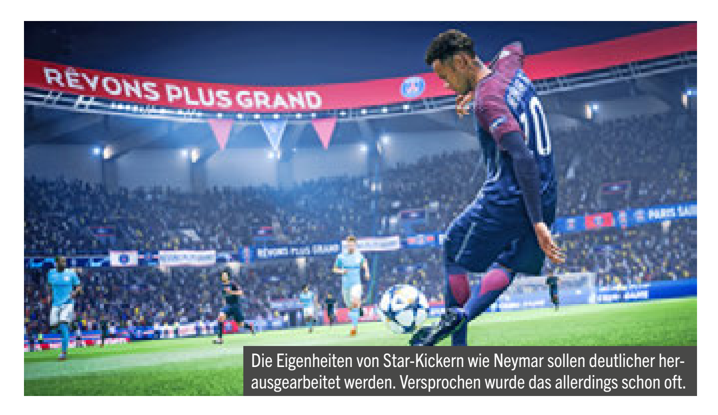


Das Lizenzpaket ist ohne Champions League, Europa League und BVB nun noch kleiner, aber die Wahrheit liegt auf dem Platz und da ist *PES 2019* top!

Auf der E3 durften wir den Konami-Kick anspielen und waren begeistert! Das Full-Body-Touch-Feature wurde optimiert, es kommt jetzt noch mehr darauf an, Bewegungsabläufe und Ball aufeinander abzustimmen. Während ein Pogba Robustheit und Technik vereint, wird ein schneller Dribbler wie Griezmann schneller umgestoßen, besitzt aber auch eine hervorragende Ballannahme. Auch bei den Zweikämpfen kommt es noch mehr auf das Stellungsspiel an. Man kann die Pille nicht mehr so leicht wegspitzeln, wenn man sich nicht richtig gegen den ballführenden Gegenspieler bewegt. Dafür verschiebt die KI noch geschickter. Die Abwehr postiert sich gut, um keine Lücken zuzulassen, und in der Offensive erkennen Mitspieler die Räume besser. Schön auch, dass man die Müdigkeit der Spieler nun auch an ihren Bewegungen erkennt, sie schnaufen und mühen sich ab. Spielerwechsel lassen sich jetzt bei jeder Unterbrechung ohne Umweg übers Menü ausführen. Ebenfalls überarbeitet wurde das Dribbling, das sich nun so gut anfühlt wie noch nie zuvor in der Serie. Obwohl man ja nur den Analogstick in eine Richtung drückt, wird einem hervorragend das Gefühl vermittelt, mit den Füßen den Ball zu führen. Titelkandidat!

Genre: Sport
Publisher: Konami
Entwickler: Konami
Termin: 30. August 2018

FIFA 19



Die Eigenheiten von Star-Kickern wie Neymar sollen deutlicher herausgearbeitet werden. Versprochen wurde das allerdings schon oft.

Eine gehörige Dosis *Pro Evolution Soccer* bekommt in diesem Jahr die *FIFA*-Reihe verpasst – und das gleich in doppelter Hinsicht. Zum einen sicherte man sich von der Konami-Konkurrenz die Rechte für Champions- und Europa League, was den Lizenz-Vorsprung von EAs Reihe nur noch weiter ausbaut. Wer auf Original-Namen, -Ligen und eine dazu passende Präsentation Wert legt, kommt also auch in diesem Jahr und mehr als je zuvor nicht um *FIFA* herum. Zum anderen aber fühlt sich *FIFA* nach ein paar ersten Test-Matches noch einmal deutlich geerdeter, realistischer an und somit spielerisch deutlich näher an Konamis Fußballreihe. Mit Zauberei am Schlangenfluss – frei nach Rudi Assauer – kommt man also nicht mehr so leicht zum Erfolg, sondern muss sich vernünftig positionieren, den Ball annehmen, Sprints gezielt einsetzen und mit der Ausdauer haushalten. Dementsprechend wurde auch das Spieltempo merklich gedrosselt – eine Änderung, die wir begrüßen. Einige andere Gameplay-Änderungen gab es allerdings auch, so wirken zum Beispiel Flanken deutlich präziser und scharf geschnittener und Schüsse wuchtiger. Ob das im Endeffekt auch so bleibt oder die Entwickler bis zum Release wie schon des Öfteren wieder zurückrudern, sehen wir in den nächsten Wochen und Monaten.

Genre: Sport
Publisher: Electronic Arts
Entwickler: EA Canada
Termin: 28. September 2018

Kurz & knapp

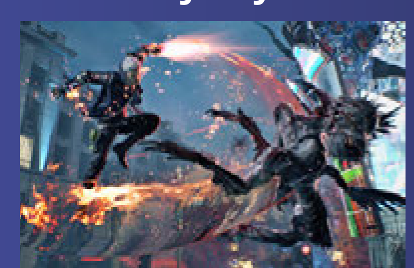
Sekiro: Shadows Die Twice



From Softwares neues Action-Rollenspiel nutzt Japan im 16. Jahrhundert als Setting, garniert mit Folklore-Gestalten und übernatürlichen Elementen. Klingt nach *Nioh*, sieht auch so aus, aber das ist ja nichts Schlechtes! Ihr verkörpert Shinobi, der in einem Kampf den Arm verlor, nun mit einer Prothese in die Schlacht zieht und von Rache getrieben wird. Euch erwarten taktische Katana-Duelle und Stealth- sowie Klettereinlagen.

Genre: Action-Rollenspiel
Publisher: Activision
Entwickler: From Software
Termin: 2019

Devil May Cry 5



Dass die Ankündigung von *Devil May Cry 5* niemanden überrascht hat, lag an den massiven Leaks, die Monate vor der E3 im Internet ihre Kreise zogen. Dennoch war die Freude der Fans groß, endlich Nero und Dante wiederzusehen. Capcom bleibt dem Look des Reboot mit dem Titel *DmC* aus dem Jahr 2013 treu, der Protagonist trägt kurze Haare. Designer und Producer Hideaki Itsuno kehrt in Teil 5 zur Serie zurück – mit *DmC* hatte er beinahe nichts zu tun.

Genre: Action
Publisher: Capcom
Entwickler: Capcom
Termin: Frühjahr 2019

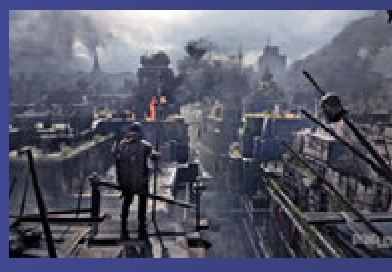
Resident Evil 2 Remake



Der Horrorklassiker *Resident Evil 2* bekommt anlässlich seines zwanzigsten Geburtstages von Capcom ein wohlverdientes Remake spendiert. 16 Jahre lang war der Titel in Deutschland übrigens indiziert, erst 2014 wurde er von der Liste gestrichen! In der Rolle von Leon oder Claire erkundet ihr die Stadt Raccoon City, in der sich die Zombie-Epidemie rasend ausbreitet. Als Engine für das Remake kommt der Grafikmotor von *Resident Evil 7* zum Einsatz.

Genre: Survival-Horror
Publisher: Capcom
Entwickler: Capcom
Termin: 29. Januar 2019

Dying Light 2



Auf der E3 wurde ein Nachfolger zu einem indizierten Spiel angekündigt. Ob der zweite Teil ein ähnliches Schicksal erleiden wird, steht aber noch in den Sternen. Jedenfalls gibt sich Techland sichtlich Mühe bei der Entwicklung von *Dying Light 2*. So hat man zum Beispiel Chris Avellone (*Baldur's Gate*) für die Story verpflichtet und will mit vielen Entscheidungsmöglichkeiten die offene Endzeit-Spielwelt interessant machen. Ein Release-Termin ist noch nicht bekannt.

Genre: Action
Publisher: Techland
Entwickler: Techland
Termin: TBA

Genre: Online-Shooter
Entwickler: id Software
Publisher: Bethesda
Termin: 2018

Quake **Champions**

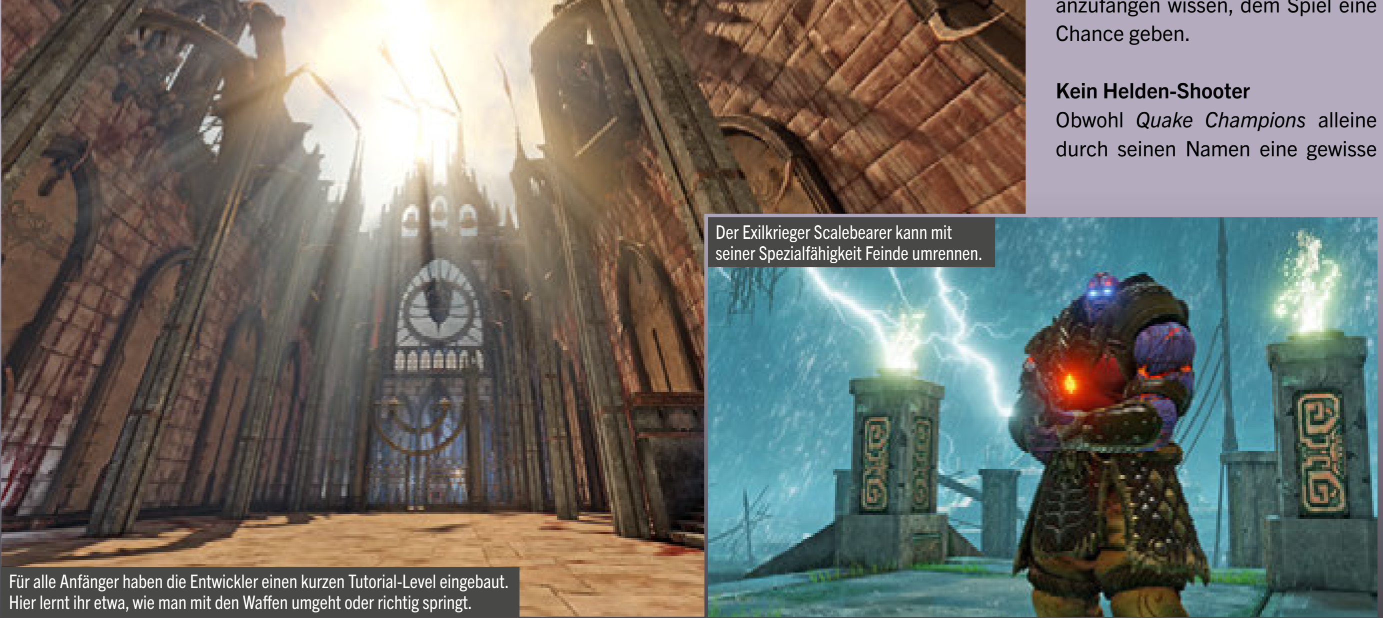
Von: Matti Sandqvist

Wer keine Lust auf Battle-Royale-Gefechte hat, sollte id Softwares neuestes Spiel genauer anschauen!

Deftige Deathmatches, fantastische Frags und rasante Rocketjumps – mit der *Quake*-Reihe hat id Software die Multiplayer-Landschaft der heute über 30jährigen Gamer nachhaltig geprägt. Der Mehrspielermodus des damals heiß erwarteten *Doom*-Nachfolgers sorgte unter anderem dafür, dass mehr und mehr Spieler ihre virtuellen Duelle statt auf LAN-Partys lieber im Internet gegen Menschen aus aller Welt austrugen – und das noch lange vor Titeln wie *Counter-Strike* oder *Unreal Tournament*! Die kurzweiligen Gefechte sind auch nie so recht aus der Mode gekommen, was das 2010 veröffentlichte Quasi-Remake *Quake Live* mit seiner noch immer überaus aktiven Community beweist. Doch das legendäre Entwicklerstudio gibt sich mit einem schlichten Wiederaufguss nicht zufrieden: Mit der Ankündigung des Arena-Shooters *Quake Champions* meldete id Software im letzten Jahr den Anspruch an, dass der Name Quake nicht nur mit einem nostalgischen Gefühl, sondern auch in Zukunft mit aktuellen Online-Multiplayertiteln in Verbindung gebracht wird. Nach dem Comeback von *Doom* soll nun also *Quake* als Großvater des Multiplayer-Genres mit einer Frischzellenkur wiederbelebt werden. *Quake Champions* wird im Laufe des Jahres kostenlos als F2P-Titel erscheinen, soll nach dem Wunsch der Macher eine große E-Sport-Präsenz erhalten und sich dabei trotzdem noch so anfühlen damals. Schließlich sollen vor allem Spieler, die mit aktuellen Shootern wie *PUBG* oder *Fortnite* nichts anzufangen wissen, dem Spiel eine Chance geben.

Kein Helden-Shooter

Obwohl *Quake Champions* alleine durch seinen Namen eine gewisse



Für alle Anfänger haben die Entwickler einen kurzen Tutorial-Level eingebaut. Hier lernt ihr etwa, wie man mit den Waffen umgeht oder richtig springt.

Der Exilkrieger Scalebearer kann mit seiner Spezialfähigkeit Feinde umrennen.

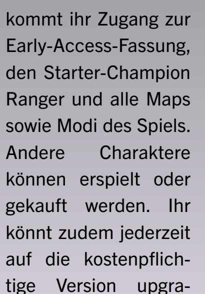
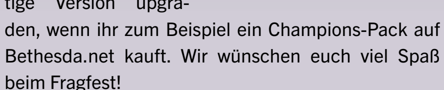
FÜR UNSERE EXTENDED-LESER: EXKLUSIVE CODES FÜR DIE EARLY-ACCESS-VERSION

Wer die Early-Access-Version von *Quake Champions* ausprobieren möchte, hat als Käufer der PC-Games-Extended-Ausgabe jetzt die beste Gelegenheit dazu!

Quake Champions wurde bereits vor über einem Jahr angekündigt und war auch kurz nach der Enthüllung spielbar – etwa während der Closed-Beta-Phase im vergangenen Sommer. Zuletzt gab id Software allen Interessierten die Möglichkeit, eine Woche nach der E3-Messe für einen kurzen Zeitraum vorab und kostenlos die spannenden Mehrspielergefechte auszuprobieren. Wer die Gelegenheit verpasst hat, kann nun bei unserer Code-Aktion zuschlagen! Unserer Extended-Ausgabe liegen Steam-Codes bei, mit denen ihr die Early-Access-Version kostenlos spielen könnt und den Starter-Champion Ranger dazu bekommt.

Die Codes löst ihr wie folgt ein:

- Gebt den Code auf der Codekarte (liegt nur der Extended-Ausgabe bei) auf www.pcgames.de/codes ein.
- Erstellt gegebenenfalls einen (kostenlosen) Bethesda.net-Account auf www.bethesda.net.
- Löst den via www.pcgames.de/codes erhaltenen Code auf Steam ein und ladet *Quake Champions* herunter.
- Startet *Quake Champions* und loggt euch mit eurem Bethesda.net-Account ein. Die auf Steam freigeschaltete Early-Access-Version wird nun eurem Bethesda.net-Account zugeschrieben.

Mit dem Code bekommt ihr Zugang zur Early-Access-Fassung, den Starter-Champion Ranger und alle Maps sowie Modi des Spiels. Andere Charaktere können erspielt oder gekauft werden. Ihr könnt zudem jederzeit auf die kostenpflichtige Version upgraden, wenn ihr zum Beispiel ein Champions-Pack auf Bethesda.net kauft. Wir wünschen euch viel Spaß beim Fragfest!





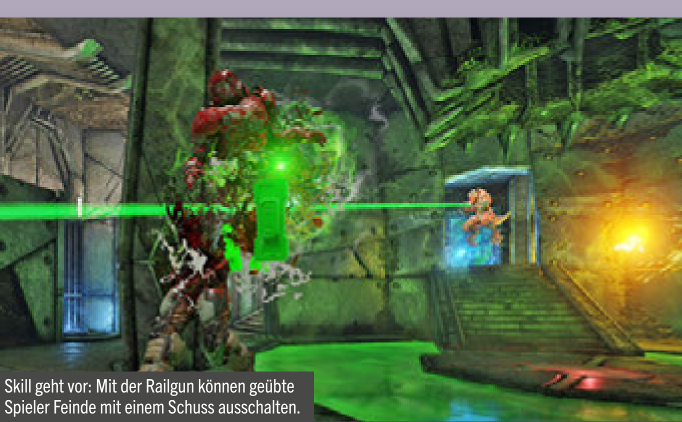
Nähe zu sogenannten Hero-Shootern wie Blizzards *Overwatch* hat, handelt es sich bei id Softwares Ballerbude um etwas doch recht anderes. Die Entwickler scheinen sich lediglich ein wenig von den Heldenschießereien inspirieren zu lassen, um moderner zu wirken. Die namensgebenden „Champions" unterscheiden sich primär in ihrer Optik aber auch in drei spielerischen Faktoren voneinander: Geschwindigkeit, Lebensenergie und Rüstungsschutz. Diese variieren je nach Heldenfigur, stehen dabei aber stets in ausgleichender Relation zueinander – keine Figur scheint einen klaren Nach- oder Vorteil zu haben. Das Spektrum reicht vom transhumanen Punk Anarki, der pfeilschnell, aber dafür relativ ungeschützt mit seinem Hoverboard durch die Arenen gleitet, bis zum behäbigen, galaktischen Kriegsherrn Scalebearer, der in massiver Rüstung und mit deutlich mehr Lebensenergie etwas behäbiger durch die Level zieht.

Skill geht vor!

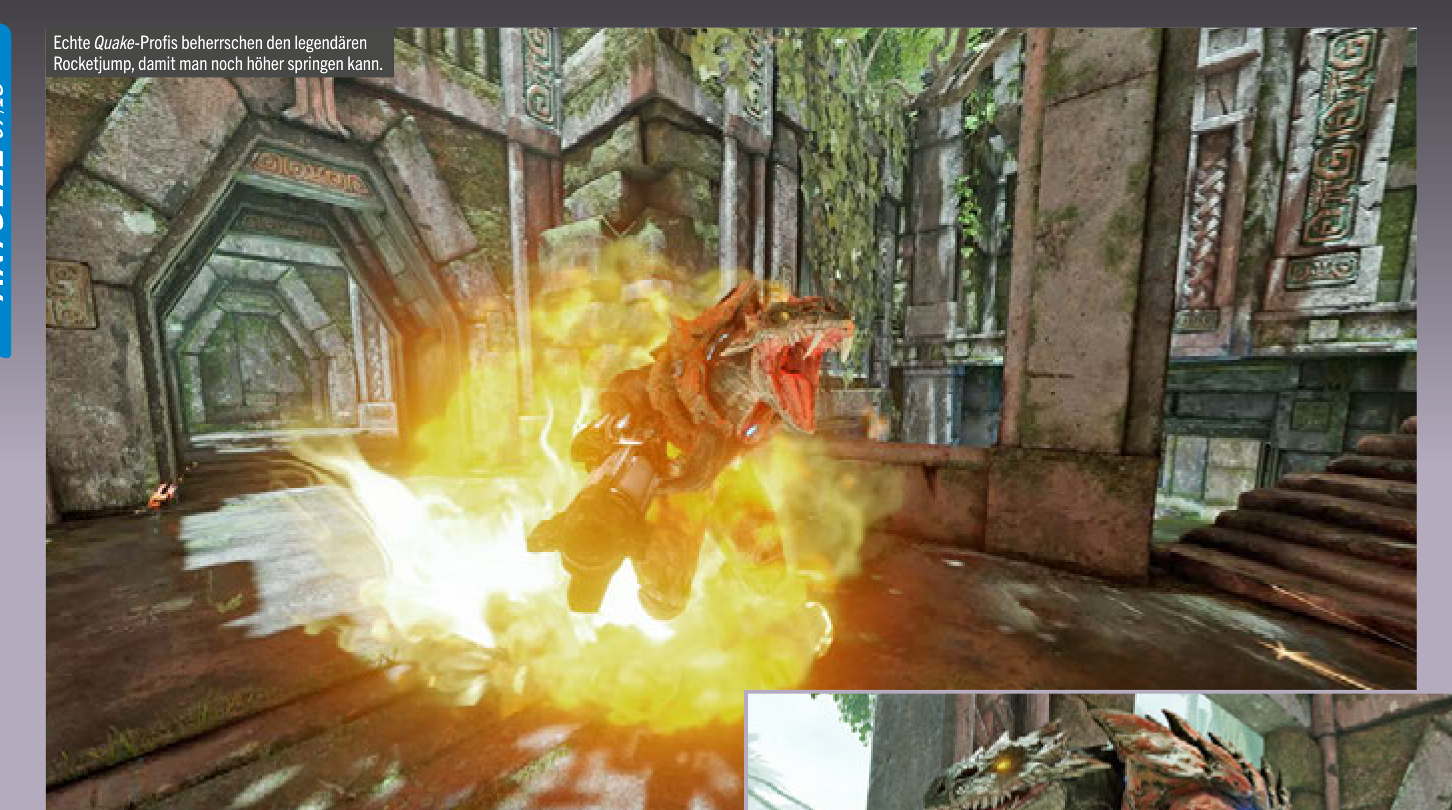
Wir haben uns in den letzten zwölf Monaten immer wieder in die rasanten Gefechte geschmissen, etwa während der geschlossen Test- sowie der aktuellen Early-Access-Phase. Unsere Erfahrung: Bei *Quake Champions* liegt das Hauptaugenmerk weiterhin auf einem skillbasierten Spielprinzip und der damit einhergehenden Chancengleichheit. Das F2P-Spiel versucht den Spagat, unterschiedliche Charaktere mit individuellen Stärken anzubieten, aber dabei die hohe Zugänglichkeit und Fairness des soliden Grundkonzepts beizubehalten. Trotz dieser spürbaren Unterschiede der Champions bleibt sich der Titel vom Spielgefühl der Serie fast schon überraschend treu. Es gibt weder Autohealing noch freischaltbare Perks oder Waffen. Alle Spieler bedienen sich ganz in der Tradition der Serie am gleichen Waffenarsenal, das in den Arenen an festgelegten Punkten von Freund und Feind aufgehoben werden kann. Ebenfalls schön: Dank der langen Early-Access-Phase ist auch das Balancing sehr stimmig, sowohl in puncto Helden als auch Mapdesign.

Wahl der Qual

Alle Charaktere verfügen zusätzlich über eine Spezialfähigkeit, die per Tastendruck nach dem Abklingen einer Cooldown-Phase eingesetzt werden darf. Die Talente rangieren von Selbstheilung über Teleport- und Walljump-Fähigkeiten bis hin zum Versprühen von giftigen Schleimpfützen. In den von uns gespielten Matches wirkten die Fähigkeiten sehr ausgeglichen und nicht zu übermächtig. Situationen, dass Partien lediglich aufgrund der Anwendung dieser Fähigkeiten gewonnen oder verloren wurden, sind uns nicht begegnet. Der gezielte und gekonnte Einsatz dieser Fähigkeiten bot eher eine zusätzliche, spielerische Ebene, die das unterhaltsame Fragfest passend auflockerte. Die Wahl des Charakters wird stark durch den eigenen Spielstil definiert: Spiele ich lieber einen etwas flinkeren sowie wendigeren Helden oder ist mir mehr Lebense-


Skill geht vor: Mit der Railgun können geübte Spieler Feinde mit einem Schuss ausschalten.


Champion Strogg kann seine Drohne gegen Feinde fliegen lassen und zur Explosion bringen.


Echte *Quake*-Profis beherrschen den legendären Rocketjump, damit man noch höher springen kann.

Die Säureattacke der Jägerin Sorlag fügt den Feinden sowohl sofort als auch über Zeit Schaden zu.

nergie und Panzerung wichtiger? Aber auch mit den langsameren Figuren der bisherigen Auswahl gehört *Quake Champions* mit Abstand zu den schnellsten Shootern, die aktuell verfügbar sind. Dabei lässt sich jeder der Champions auf Anhieb gut spielen und es bedarf keiner langen Einarbeitungszeit, um die eigene Spielweise an die Rolle des Charakters anzupassen. Auch wenn es id Software damit gelingen mag, die Einstiegshürde niedrig zu halten, muss sich zeigen, ob das Champions-Modell angenommen wird. Der Reiz, einen anderen Helden auszuprobieren, sinkt unserer Meinung nach im Vergleich zu klassenbasierten Shootern mit der Tatsache, dass sich die Champions spielerisch nur marginal voneinander unterscheiden.

F2P oder Vollpreis: Beides geht!

Beim Bezahlmodell möchte Bethesda ebenfalls den Spagat schaffen und alle Lager gleichzeitig erreichen. Einerseits ist es kein Geheimnis, dass die älteren Semester und *Quake*-Veteranen auf moderne F2P-Modelle nicht gut zu sprechen sind. Andererseits zeigen F2P-Shooter wie *Fortnite: Battle Royale*, dass der freie und kostenlose Zugang zur Basis-Version des Spiels enorm wichtig sein kann, um eine beständige und aktive Multiplayer- und E-Sport-Community aufbauen zu können. Daher entscheidet sich der Publisher einfach für beide Varianten: Das Grundspiel mit allen Karten, Spielmodi und Waffen erscheint kostenlos und der Ranger steht darin ohne Zusatzkosten als spielbarer Held zur Verfügung. Weitere Champions gibt es dann gegen Echtgeld oder können mit der Ingame-Währung „Favor" für gewisse Zeit gemietet werden. Wer darauf keine Lust hat, hat jederzeit die Möglichkeit, mit dem Kauf eines Champions-Pakets direkt alle Spielfiguren freizuschalten und das F2P-Modell daraufhin ignorieren zu können. Auch Lootboxen gibt es in Form von Rucksäcken und Kisten im Spiel. Mit dem Bestreiten von Matches sammeln Spieler unabhängig vom gewählten Champion übergreifende Erfahrungspunkte. Beim Erreichen von Level-Ups werden diese Fortschritte mit Beute-Kisten mit zufälligem und in der Seltenheit variierendem Inhalt belohnt. Die enthaltenen Beutestücke dienen lediglich der kosmetischen Personalisierung und Anpassung des eigenen Lieblingshelden. Ob euch das F2P-System passt, könnt ihr mit unseren exklusiven Early-Access-Codes selbst überprüfen – dazu mehr im Kasten auf der vorherigen Seite! ❑


Die Waffenauswahl ist zwar nicht riesig, aber genau richtig. Von Maschinenpistolen über Raketenwerfer bis hin zu Blitzgewehren ist alles dabei.

MATTI MEINT

„Ballern wie in den guten alten Zeiten – kurzweilig, knackig und einfach grandios!"

Zwar gehöre ich zu den Menschen, die eigentlich fast alle Produkte im Supermarkt kaufen, auf denen man einen Aufkleber mit „Neu!" findet – sprich, ich habe absolut nichts gegen frische Trends, egal in welchem Bereich. Doch gegen eine (gelungene) nostalgische Reise in die Ursprünge meiner Gamer-Karriere habe ich ebenfalls wenig einzuwenden. Die Early-Access-Fassung von *Quake Champions* macht auf eine sehr ähnliche Art Laune wie schon die ersten Teile der legendären Reihe und solche Arena-Shooter – muss ich trotz meiner großen Liebe zu der *Battlefield*-Reihe gestehen – haben mir ein wenig gefehlt. Dass id Software hier die bewährte Formel mit den Champions ein wenig abändert, finde ich mehr als willkommen. Ob die Unterschiede zwischen den Helden aber für alle Spieler groß genug sind, da habe ich noch meine Zweifel.



Von der Community verehrt: Als Gamedesigner Johan Andersson mit Toga-Outfit auf die Bühne trat, um *Imperator: Rome* anzukündigen, wurde er frenetisch bejubelt. (Quelle: Medienagentur plassma)

Dinos der Branche: *Mechwarrior*-Erfinder Jordan Weisman (dritter v. l.) und sein Kollege Mitch Gitelman (zweiter v. l.) plauderten über zukünftige Content-Updates zu *Battletech*. (Quelle: Medienagentur plassma)

Geschichtsträchtig: Die PDXCON fand im Nacka Strandsmässan Kongresszentrum statt, ein Ort, an dem im letzten Jahrhundert unter anderem Motoren für Boote und Lokomotiven hergestellt wurden. (Quelle: Medienagentur plassma)

Paradox Con 2018

Zwei Spiele-Neuankündigungen, drei DLC-Enthüllungen, vier Brettspiel-Überraschungen und knapp 1.100 Besucher – das ist die Bilanz der diesjährigen Hausmesse von Paradox Interactive. Wir waren vor Ort.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Sei es nun Bethesda mit der Quakecon im Spätsommer, Oculus mit der Oculus Connect im Herbst oder Sony mit der Playstation Experience im Dezember – Hausmessen haben in der Gamesbranche Tradition. Und zwar nicht nur in den USA! Ein schönes Beispiel hierfür ist die Paradox Con in Stockholm. Vor mehr als fünf Jahren als klassischer, überschaubarer Presse-Event gestartet, entwickelte sich die Veranstaltung in den Folgejahren immer mehr zu einem großangelegten Community-Treffen mit prominenten Entwicklergästen, unterhaltsamem Rahmenprogramm (LAN-Parties!) und hohem Neuigkeitenwert. So auch 2018, wo Paradox erneut zahlreiche Highlights präsentierte.

An die Geschütze!

Los geht's mit *Hearts of Iron 4: Man the Guns*. Zur besseren Einordnung: *Hearts of Iron 4* ist der Zweite-Weltkrieg-Strategiekoloss der Schweden, seit Juni 2016 auf dem Markt und mit mehr als einer Million verkauften Exemplaren sowie drei bisher veröffentlichten Erweiterungen ein echter Publikumsliebling. *Man the Guns* – Bezahl-DLC Nummer vier – soll diesen Erfolg fortsetzen und konzentriert sich dafür auf das Spielelement Seeschlachten. Zwar zeigten die Macher noch kein Live-Gameplay, zählten aber jede Menge spannende Features auf.

Demnach soll es nun unter anderem möglich sein, wesentlich individuellere Kriegsschiffe zu entwerfen sowie ältere Kähne mit besserer Technik und moderneren Waffen aufzupeppen. Nicht minder reizvoll: Wasser verhält sich jetzt je nach Umgebung unterschiedlich. Auf hoher See im stürmischen Atlantik zum Beispiel haben kleine Schiffe aufgrund des ständigen Wellengangs in der Regel klare Nachteile. Umgekehrt gilt: Navigiert man mit großen Kriegsschiffen durch geografisch zerklüftete Landschaften wie beispielsweise die schwedischen Archipele, ist die Gefahr, entdeckt zu werden oder auf eine Sandbank zu laufen, deutlich höher.

Darüber hinaus versprechen die Entwickler erweiterte Politikoptionen, vier neue Skills für Admiräle, frische „Alternate History"-Szenarien, ein „Task Forces" genanntes Gruppierungssystem sowie eine grundlegende Gameplay-Änderung, die sich nach Einspielen des kommenden Patches auf das gesamte Spiel auswirkt. Konkreter formuliert: Pünktlich zum Release von Spielversion 1.6 (Codename Ironclad) führt man Benzin als sich abnutzende Ressource für praktisch alle Fahrzeugtypen ein, wodurch völlig neue Taktiken möglich werden – sehr clever. Als Beispiel schilderte Paradox eine Situation aus dem Zweiten Weltkrieg, in welcher sich ein kleines Aufgebot deutscher Schiffe tagelang von einer riesigen britischen Flotte jagen ließ, um deren kostbare Treibstoffvorräte zu dezimieren. Erscheinungstermin? Laut Paradox schon „sehr bald".

Hearts of Iron hat sich mittlerweile eine Million Mal verkauft. Um das zu feiern, veröffentlicht Paradox demnächst eine *Anniversary Edition* mit diesem Metall-Diorama. (Quelle: Medienagentur plassma)

Ab nach Indien!

„Coming Soon" lautete auch die Terminangabe zu *Europa Universalis 4: Dharma*. Die 14. (!) Erweiterung zum beliebten Grand-Strategy-Oldtimer aus dem Jahr 2013 steht dabei ganz im Zeichen der geografischen Region Indien und ergänzt viele interessante Details und Gameplay-Mechaniken, allen voran ein überarbeitetes Politiksystem, neue Regierungsreformen sowie ein aufpoliertes Länderei-System. Gleichzeitig kündigte Paradox

Mit Gottes Segen: Wer seine Macht weiter steigern möchte, kann sich in *Holy Fury* nun direkt vom Klerus krönen lassen.

In *Europa Universalis 4: Dharma* rückt der indische Subkontinent ins Zentrum der Aufmerksamkeit. Kampfelefanten dürfen da natürlich nicht fehlen.

Man the Guns, die neue Marine-Erweiterung für *Hearts of Iron 4*, baut das Thema Seeschlachten weiter aus und ergänzt skurrile Alternate-History-Szenarien.

Timing, wie Fans es lieben: *Distant Stars*, die neueste Erweiterung zu Paradox' Sci-Fi-Hit *Stellaris* erschien nur 48 Stunden nach der Pressekonferenz.

neue Missionsbäume rund um die wichtigsten indischen Sultanate und Königreiche, neue Wege, Rebellionen niederzuschlagen, verbesserte Multiplayer-Optionen (Teams) und die Einführung einer Monsun-Saison an.

Serienkenner werden sich außerdem über die Möglichkeit freuen, Handelskompanien in Afrika und Asien kaufen zu können. Voraussetzung hierfür ist allerdings, dass man geschickt verhandelt und das Vertrauen der örtlichen Staatsmänner für sich gewinnt. Hinzu kommt: Wie bei vorherigen Erweiterungen wächst die Karte der Spielwelt weiter an, was sich in diesem Fall durch die Ergänzung von circa 100 Regionen sowie mehr als einem Dutzend Nationen äußert.

Nieder mit den Ungläubigen!

Abgerundet wird das DLC-Trio mit *Holy Fury*, der bisher größten Erweiterung zum Mittelalter-fokussierten Strategie-Dauerbrenner *Crusader Kings 2*. Kernthema sind – wie schon im Hauptspiel – die Kreuzzüge des katholisch geprägten Europas gegen seine heidnischen Nachbarn. Durch taufrische Gameplay-Aspekte soll sich das Ganze nun jedoch wesentlich raffinierter anfühlen. Frömmigkeit zum Beispiel spielt diesmal eine wichtigere Rolle. Gleiches gilt für das Verhältnis zum Papst, der nun unter anderem Ländereien einfordert, wenn ihm euer politischer Kurs missfällt. Das Problem: Ignoriert man seine Heiligkeit, besteht schnell die Gefahr, exkommuniziert zu werden und wichtige Machtboni zu verlieren.

Aber auch die aktualisierten Erbschaftsregeln, die Möglichkeit, eine Religionsform zu reformieren und sogenannte „legendäre Blutlinien" machen Fans mehr als neugierig. Nicht zu vergessen: die neue Zufallsgenerator-Option. Diese würfelt ausgewählte Parameter der Karte vor Spielbeginn wild durcheinander. So wird aus dem Heiligen Römischen Reich schnell mal ein persisch sprechendes Barbarenvolk, dessen Hauptstadt irgendwo im schneebedeckten Norden liegt – ziemlich verrückt! Ihr wollt wissen, was es mit den beiden Spiele-Neuankündigungen auf sich hat? Dann bitte umblättern! Erste Details zu den Brettspielen verrät derweil der Kasten. ❑

KEIN WITZ: PARADOX MACHT JETZT AUCH BRETTSPIELE!

Wie optimiert man die Zugkraft einer Games-Marke? Klar, indem man das Zielpublikum erweitert. Paradox scheint dies in Zukunft mit Hilfe von Brettspielen zu versuchen und kündigte auf der PDXCON gleich vier davon an.

Eines zur Städtebau-Simulation *Cities: Skylines* sowie je eines zu den Grand-Strategy-Brocken *Europa Universalis*, *Hearts of Iron* und *Crusader Kings*. Letzteres soll im November 2018 erscheinen und war in Stockholm bereits spielbar.
Entwickelt von Free League Publishing – den Machern von Tabletop-Hits wie *Mutant Year Zero* und *Tales From the Loop RPG* – dreht sich bei *Crusader Kings: The Board Game* alles um den Aufstieg und Niedergang verschiedener Dynastien während der Zeit der Kreuzzüge. Jeder der drei bis fünf Spieler schlüpft in die Rolle eines Königs und muss nun alles daransetzen, seine Macht im mittelalterlichen Europa zu maximieren. Damit dieses Unterfangen von Erfolg gekrönt ist, stellt ihr unter anderem Armeen auf, baut Burgen, führt Kriege, überlebt Seuchen, nehmt an Kreuzzügen teil, geht den Bund der Ehe ein und zeugt Nachkommen. All das funktionierte im Probespiel prima und sorgte dank turbulenter Ereigniskarten im Handumdrehen dafür, dass die anwesenden Spieler ungleiche Allianzen schmiedeten und hinterhältige Intrigen ausheckten. Lob gibt's obendrein für das liebevoll entworfene Spielbrett, die aufwändig modellierten Plastikfiguren, die hübsch gestalteten Karten (289) und Tokens (306) sowie das gut verständliche Regelwerk. Weitere Details gefällig? Dann schaut am besten auf der offiziellen Kickstarter-Seite zu *Crusader Kings* vorbei.


Auf der Messe konnten wir das liebevoll designte, auf Kickstarter mit mehr als 300.000 Euro geförderte Brettspiel zu *Crusader Kings* bereits ausprobieren. Vorabfazit: Königlich! (Quelle: Medienagentur plassma)

Die Ruinen des zerfallenen Imperiums sehen nicht nur fantastisch aus, sondern erzählen jeweils eine eigene, spannende Geschichte.

Age of Wonders: Planetfall

Genre: Strategie/Taktik
Entwickler: Triumph Studios
Publisher: Paradox Interactive
Termin: 2019

Im Juni 2017 kaufte Paradox Interactive die Triumph Studios. Nun präsentieren die Holländer ihr erstes Projekt unter neuer Flagge.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Zwerge und Orks, Zauberer und Necromancer, Drachen und Feen – wer sich die letzten drei Teile der *Age of Wonders*-Reihe in Erinnerung ruft, hat sofort das Stichwort „Fantasy" im Kopf. Zur Ankündigung des spirituellen Nachfolgers *Age of Wonders: Planetfall* auf der Paradox Con brach der holländische Entwickler nun jedoch mit dieser Tradition und enthüllte ein interessantes Zukunftsszenario. Interessant deshalb, weil das Spiel uns nicht mit kargen, unbewohnten Himmelskörpern konfrontiert wie beispielsweise *Surviving Mars*, sondern vielmehr mit prozedural generierten Welten, auf denen schon einmal intelligentes Leben existierte.

Lennart Sas, Game Director und Mitbegründer von Triumph Studios konkretisiert im Gespräch das Universum: „Die Star Union war ein riesiges, galaktisches Imperium, welches sich über tausende von Welten erstreckte. Doch dann kollabierte das Reich und die Bewohner der einzelnen Welten wurden auf ihren Planeten im Stich gelassen, wodurch sich ganz neue Fraktionen herausbildeten. Das Spiel beginnt, als Reisen durch den Hyperraum wieder möglich werden und diese Fraktionen erneut aufeinandertreffen."

Die Aufgabe des Spielers? Eine dieser Fraktionen anführen und in ein neues, blühendes Zeitalter führen. Sas: „Man wird viele Geschichten erleben, vielen Figuren begegnen, viele neue Technologien erforschen und natürlich herausfinden, was beim Untergang der Star Union schief gegangen ist." Die Fraktionen selbst könnten dabei unterschiedlicher nicht sein. Wer mag, darf zum Beispiel die Geschicke eines Volkes Biotech-verrückter Kriegsamazonen lenken, zum Herrscher über plündernde Cyborgs werden oder das Schicksal einer intelligenten Insektenrasse in die Hand nehmen, die lange Zeit versklavt wurde, nun aber selbst nach Macht und Einfluss strebt.

Frische Ideen

Spielmechanisch bewegt sich *Age of Wonders: Planetfall* auf den ersten Blick auf serientypischen Pfaden. Will heißen: Auf einer großen, frei zoombaren Strategiekarte treibt ihr die Expansion eures Reiches voran, gründet und verwaltet Städte, tretet in den Dialog mit konkurrierenden Fraktionen und dergleichen mehr. Schaut man jedoch genau hin, stechen interessante Neuerungen heraus. Neu gegründete Städte etwa, stellen nun völlig automatisch eine kleine Verteidigungsarmee bereit, damit man für Notsituationen gewappnet ist. Oder nehmen wir das Thema Stadtverwaltung: Hier besteht nun die Option, eine kleinere Anzahl Kolonisten situationsbedingt umzudisponieren, damit sie Bauprojekte schnel-



Abwechslung ist Trumpf: Die Karten der Spielwelt sind prozedural generiert und somit bei jedem Spieldurchlauf anders.



Hilfsmittel: Die Umgebungen der Rundengefechte können zum gewissen Grad zerstört werden, was für interessante strategische Möglichkeiten sorgt.



Maßgeschneidert: Aussehen und Fähigkeiten eures Fraktionsführers dürft ihr bei Spielbeginn aus einer Vielzahl von Parametern wählen.

Die Flugdrohne ganz rechts im Bild überwindet Hindernisse innerhalb der Schlachtfelder mühelos. Dafür lässt ihre Panzerung zu wünschen übrig.

UNTER VIER AUGEN MIT LENNART SAS

Wie seid ihr auf den Namen *Planetfall* gekommen?

Lennart Sas: Für dieses Projekt gab es viele Namen. In der Anfangsphase etwa trug das Spiel den Codenamen *Bonanza*. Denn Paradox vergibt für in der Entwicklung befindliche Programme oft Namen von TV-Sendungen aus den 1970er- und 80er-Jahren, und *Bonanza* war nun mal eine sehr erfolgreiche Western-Serie dieser Zeit. Davon abgesehen war jedoch stets klar, dass wir den Namen *Age of Wonders* beibehalten wollen. Denn die *Age of Wonders*-DNA ist trotz neuem Setting allgegenwärtig.

Lennart Sas, Game Director und Co-Gründer von Triumph Studios

Welche Details könnt ihr uns bereits zur Konsolen-Fassung verraten?

Sas: PC- und Konsolen-Versionen werden parallel entwickelt. Sobald wir also Änderungen am Gameplay-System vornehmen, werden diese automatisch und umgehend in alle Fassungen übernommen. Die Konsolenfassung ist somit keine Umsetzung, die wir einem anderen Entwickler überlassen. Wir machen das alles hausintern. Überhaupt haben wir mehr Spaß mit den Konsolenfassungen als damals bei *Overlord*, da die Systemarchitektur der aktuellen Geräte deutlich zugänglicher ist.

Wie genau ist die Multiplayer-Komponente strukturiert?

Sas: *Planetfall* kann auf verschiedene Arten und Weisen gespielt werden. Beispielsweise online in Sessions, in denen bis zu zwölf Spieler gleichzeitig ihre Züge durchführen. In vorherigen *Age of Wonders*-Teilen klappte das nur für maximal acht Spieler. Ferner ist es möglich via E-Mail zu spielen, was einen interessanten Weg darstellt, wenn man keine Zeit für lange Sessions hat.

ler vorantreiben, Forschungsbemühungen beschleunigen oder das Wachstum der Stadt verbessern.

Nicht minder spannend ist die Ergänzung sogenannter Sektoren auf der prozedural generierten Strategiekarte. Sektoren lassen sich am besten mit Provinzen aus artverwandten Strategiespielen vergleichen, können individuell verwaltet werden und dienen im Rahmen des neuen Diplomatie-Systems zudem als Verhandlungsobjekt. Steht beispielsweise ein Aggressor an unseren Grenzen, könnten wir ihm einen von uns kontrollierten Sektor im Tausch gegen Frieden anbieten.

Hinzu kommt, dass die Ruinen in jedem Sektor spannende Anekdoten aus der Zeit der Star Union erzählen, auf diese Weise die Hintergrundgeschichte vorantreiben und mutige Entdecker mit wertvollem Loot, neuen technologischen Errungenschaften und anderen Dingen belohnen.

Mit Diplomatie zum Sieg oder Forschung oder ...

Laut Lennart Sas bietet *Planetfall* außerdem abwechslungsreichere Siegbedingungen als die Vorgänger: „Abseits des klassischen Militär-Siegs ist es nun beispielsweise möglich, einen territorialen Sieg zu erringen. Dazu gilt es, bestimmte Orte innerhalb der Spielwelt zu besetzen und dann eine vorgegebene Anzahl an Runden zu halten“, erklärt der Entwickler. „Wer hingegen einen technologischen Sieg anstrebt, sollte sogenannte Doomsday-Waffen entwickeln. Ich will nicht zu viel verraten, aber eine davon infiziert sämtliche Gegner mit einem außerirdischen Virus und schließt ihr Bewusstsein an ein kollektives Gedächtnis an“, so Sas. „Und dann gibt es natürlich noch etwas freundlichere Methoden. Sie stehen in direktem Zusammenhang mit unserem neuen Diplomatie-System, das unter anderem Einfluss und Reputation bei anderen Fraktionen berücksichtigt.“

Rasante Rundengefechte

Im Rahmen der Präsentation gewährte Triumph Studios nicht zuletzt einen ersten Blick auf die rundenbasierten Taktik-Schlachten, die ihren Fokus nun noch mehr in Richtung Fernkampf verlagern und dabei großen Wert auf das Individualisieren von Einheiten und Waffen legen. „Jetpack-Upgrades etwa erlauben es, blitzschnell Positionswechsel vorzunehmen und den Gegner zu flankieren“, erläutert Sas. „Oder man infiziert seine Einheiten mit einem Alien-Parasiten, der ihnen mächtige Spezialfähigkeiten gewährt.“ Ebenfalls neu: Jedes Schlachtfeld ist ab sofort gespickt mit zerstörbaren Umgebungsobjekten. Fahrzeugwracks lassen sich zum Beispiel mit nur wenigen Treffern zur Explosion bringen, was dann wiederum angrenzende Einheiten flächendeckend in Mitleidenschaft zieht.

Für weitere taktische Möglichkeiten sorgen darüber hinaus verheerende Orbitalschläge sowie der sogenannte Overwatch-Modus. Die Idee hier: Versetzt man einen Scharfschützen oder andere Fernkampfeinheiten in diesen Zustand, schlagen sie immer dann zu, wenn der Feind ihr Sichtfeld passiert. Damit die Spielbalance gewahrt bleibt, können sich Einheiten im Overwatch-Modus allerdings nicht bewegen, was sie im Gegenzug anfälliger für Flankenangriffe macht. ❑



Insekt im Raumanzug: Jede der zur Auswahl stehenden Fraktionen bietet individuelle Stärken und Schwächen.

SASCHA MEINT

„Erfrischend neues Setting und viele spannende Detailverbesserungen“

Für *Age of Wonders*-Anhänger der ersten Stunde mag der Wechsel von einem Fantasy- hin zu einem Science-Fiction-Setting zunächst befremdlich klingen. Nimmt man die präsentierte Gameplay-Demo als Maßstab, könnte die Rechnung dennoch erstaunlich gut aufgehen, da Triumph die Stärken der Serie beibehält und konsequent weiterentwickelt. Sei es nun die Ergänzung des Sektoren-Systems, das Plus an Siegbedingungen und Diplomatie-Optionen oder das sinnvoll überarbeitete Kampfsystem. Mit dem nötigen Feinschliff könnte *Planetfall* zum bisher ambitioniertesten 4X-Titel der Holländer werden und Sci-Fi-Konkurrenten wie *Endless Space 2* viele Fans streitig machen. Daumen hoch zudem für die hübsche Optik und die geplante Konsolenumsetzung.

Imperator: Rome

Genre: Strategie
Entwickler: Paradox Studios
Publisher: Paradox Interactive
Termin: 2019

Knapp zehn Jahre nach *EU: Rome* enthüllte Paradox den spirituellen Nachfolger. Verantwortlich: Strategie-Koryphäe Johan Andersson. **Von:** Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Als das Strategiespiel *Europa Universalis: Rome* im April 2008 für den PC erschien, drifteten die Meinungen von Fans und Pressevertretern mitunter weit auseinander. Während die einen die unglaubliche Spieltiefe, die historische Präzision sowie die motivierenden Grundmechaniken lobten, kritisierten die anderen den komplizierten Einstieg, die dumme KI, die wenig benutzerfreundliche Menüoberfläche sowie eine Vielzahl technischer Probleme. Das Erstaunliche: Trotz dieser Polarisierung verkaufte sich der Titel besser als erwartet und kann auch heute noch einige überaus loyale Fans vorweisen. Kein Wunder also, dass Paradox Interactive es mit *Imperator: Rome* noch einmal wissen will.

Die Ära nach Alexander dem Großen

Dreh- und Angelpunkt der Ereignisse ist die Welt im Jahr 304 vor Christus. „Das Spiel startet etwa 20 Jahre nach dem Tod von Alexander dem Großen", sagt Kreativdirektor Johan Andersson im Gespräch mit PC Games. „Sein riesiges Königreich ist in multiple Staaten zerbrochen, darunter Mazedonien, Ägypten sowie das Seleukidenreich. Diese Staaten kontrollieren nun große Teile seines ehemaligen Herrschaftsgebiets – und mögen sich untereinander nicht besonders. Denn jeder möchte der neue Alexander sein. Im Westen wiederum befindet sich Rom, welches zu Spielstart nicht sonderlich groß ist. Es besteht nur aus einigen Dutzend Städten. Darüber hinaus gibt es natürlich noch andere starke Staaten wie zum Beispiel die Etrusker, die Samier sowie Karthago und Syrakus."

Das Interessante an *Imperator: Rome*: Nicht nur die Römer sowie die eben genannten Reiche stehen als spielbare Fraktion zur Auswahl, sondern knapp 390 weitere Nationen, alle mit eigenen Startpositionen auf der wahrlich gigantischen Strategiekarte. Andersson verdeutlicht: „Die nördliche Grenze der Karte befindet sich in Skandinavien. Im Westen ist Irland die Grenze, im Südosten Äthiopien und im Nordosten das Gebiet zwischen Tibet und Cylon. Was bleibt, ist die bisher größte Spielwelt, die Paradox je erschaffen hat. Eine Welt, die obendrein mit knapp 7.000 Städten aufwartet."

Wie man es von anderen Paradox-Spielen kennt, bietet jede Nation zudem kulturspezifische Eigenheiten. Die Kelten zum Beispiel nutzen ganz andere Arten der Kriegsführung als etwa die Römer und verfügen – genau wie jede andere Kultur auch – über individuelle Boni, Fähigkeiten und Einheiten.

Auf die Balance kommt es an

Neugierig macht darüber hinaus das Bevölkerungsgruppen-System, bei



In der höchsten Zoomstufe offenbart *Imperator: Rome* viele schöne Details, darunter hübsch modellierte Straßen, Dörfer, Wälder und Militäreinheiten.

Tolle Details für Geschichts-Nerds: Das Spiel nutzt die römische Zeitrechnung und beginnt am 1. Januar 450 ab urbe condita, also 450 nach der Stadtgründung von Rom.


Der Nebel des Krieges und die Wasserdarstellung kommen besonders gut zur Geltung. Technikmotor ist eine brandneue Version des Clausewitz-Engine.

DREI FRAGEN AN 4X-IKONE JOHAN ANDERSSON

Um ein so umfangreiches Spiel zu erschaffen, benötigt man viel Hintergrundwissen. Was habt ihr in den vergangenen Jahren getan, um euch auf das Spiel vorzubereiten?
Johan Andersson: Ich habe viele, viele Bücher gelesen. Außerdem habe ich mich mit einer Menge von Leuten umgeben, die über ein sehr ausgeprägtes Geschichtswissen verfügen. Manchmal besuche ich mit der Familie auch Museen. Im Fokus steht jedoch Literatur zum Thema. Im Grunde genommen könnte ich bei mir zu Hause einen Buchladen eröffnen, weil ich so viele Geschichtsbücher habe und so unglaublich viel lese. In letzter Zeit lag der Fokus natürlich klar auf römischen Themen.

Wie viele Bücher besitzt du zum Thema Rom?
Andersson: Im Hinblick auf das Römische Reich sowie die römische Zeitperiode habe ich circa 1.500 Bücher. Gelesen habe ich sie fast alle. Mit denen zum Thema „Die königlichen Familien des Alten Ägypten“ bin ich allerdings noch nicht durch. Zuletzt habe ich sehr viele Bücher des britischen Historikers Adrian Goldsworthy verschlungen.

Die Präsentation sieht schon recht vielversprechend aus. Ist das eine komplett neue Engine?
Andersson: Es ist eine neue Version der Clausewitz-Engine. Allerdings weiß ich nicht genau, bei welcher Versionsnummer wir uns derzeit befinden. Wir haben auch eine neue Oberfläche, die wir Jumenei nennen. Diese liegt darüber und ist für die Multiplayer-, die Grafik- sowie die Karten-Aspekte des Spiels verantwortlich. Die Engine ist zudem für Multicore-Prozessoren optimiert und daher sehr schnell und kraftvoll.


Für jede Provinz – hier die von Neapel – darf man eigene Gouverneure einsetzen. Wer schlecht regiert, muss sich jedoch nicht wundern, wenn diese rebellieren.

welchem die Entwickler zwischen vier verschiedenen Gruppen unterscheiden. Bürger kümmern sich um Forschung und Handel, während die sogenannten Freemen vor allem die Arbeitskraft eines Volkes repräsentieren und zum Militärdienst rekrutiert werden können. Sklaven wiederum generieren in erster Linie Steuereinnahmen. Letzter im Bunde sind Stammesangehörige. Sie dienen der Produktion von Nahrung, werfen aber auch kleinere Steuereinnahmen ab.

Interessant aus Gameplay-Sicht: Die einzelnen Bevölkerungsgruppen (hier Pops genannt) haben völlig unterschiedliche Effektivitätswerte, die vor allem dann nach oben schießen, wenn ihre Zufriedenheit hoch ausfällt. Geht die Zufriedenheit dagegen in den Keller, sinkt auch die Loyalität einer Gruppe, was im schlimmsten Fall zu Revolten und Aufständen im eigenen Reich führt. Gegensteuern lässt sich in solchen Fällen unter anderem mit einer erhöhten Weinproduktion, dem Wechsel der Staatsform oder religiösen Ritualen.

Pop-Promotions, also das Befördern einzelner Pops, sind ebenfalls möglich. Euer Nachschub an Rekruten stockt? Dann könnte eine Lösung darin bestehen, eine gewisse Menge Sklaven in Freemen zu konvertieren. Aber Vorsicht: Wer hier die falschen Weichen stellt, darf sich am Ende nicht wundern, wenn ihm die Steuereinnahmen wegbrechen – was dann wiederum für Unbehagen bei wichtigen Charakteren wie Generälen und Stadthaltern sorgt.

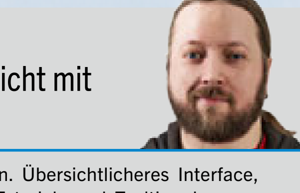
Abseits innerpolitischer Belange, muss sich der Spieler selbstverständlich auch um außenpolitische Angelegenheiten kümmern. Das Führen von diplomatischen Verhandlungen mit Nachbarn und Barbarenstämmen ist demnach mindestens genauso wichtig wie das Einrichten von Handelsrouten sowie das taktisch kluge Zusammenstellen von Truppen vor einer Schlacht. Kampfelefanten zum Beispiel sind besonders mächtig, dafür allerdings nicht in jedem Terrain einsetzbar und obendrein mit hohen Anschaffungskosten verbunden. Kurzum: Für ausreichend Komplexität ist gesorgt.

Benutzerfreundlichkeit wird großgeschrieben

Kenner erinnern sich: Die Menüführung des Erstlingswerks war in vielen Punkten schlichtweg ein Graus. Hinzu kam, dass sich das Spiel zu keiner Zeit sonderlich viel Mühe gab, Dinge sinnvoll zu erklären. Die gute Nachricht: In *Imperator: Rome* dürften diese Unzulänglichkeiten wahrscheinlich der Vergangenheit angehören. „Weniger Klicks und deutlich bessere Tooltips – das ist unser Mantra für das neue Interface“, verspricht Johansson. „Um Dinge schneller zu erläutern, setzen wird außerdem auf verschiedene Textfarben. Eine Farbe zeigt zum Beispiel Instruktionen für den Spieler an. Eine weitere verdeutlicht, dass es sich um ein geschichtliches Element handelt und auch spielmechanische Aspekte erhalten eine eigene Textfarbe.“ Und ein Mehrspielermodus? Ist in jedem Fall vorhanden und soll erneut mit einer Funktion auftrumpfen, die es Spielern gestattet, sich in bereits laufende Matches einzuklinken. ❑


Modernisiert: Im Vergleich zum knapp zehn Jahre alten *Europa Universalis: Rome* wirkt die Benutzeroberfläche deutlich aufgeräumter und übersichtlicher.

SASCHA MEINT



„Ein echtes Strategie-Schwergewicht mit spürbar aufgepeppter Technik“

Die Fäden der Macht während der Blütezeit des Römischen Reiches selbst in die Hand zu nehmen – das zentrale Versprechen des Spiels macht neugierig. Und fasziniert nicht zuletzt deshalb, weil ich alternativ auch das Schicksal von knapp 400 weiteren Nationen lenken darf. Schön zudem, dass Paradox alles daransetzt, die größten Macken des knapp zehn Jahre alten Vorgängers gezielt auszubessern. Übersichtlicheres Interface, mehr Tutorials und Tooltips, bessere Technik, spürbar mehr Fraktionen und Möglichkeiten, hohe Mod-Freundlichkeit – wenn die Macher dieser Linie treu bleiben, reift hier in der Tat der nächste große Grand-Strategy-Titel von Paradox heran. Und dann steht der Weltherrschaft meiner norwegischen Truppen auch nix mehr im Weg. Außer Rom vielleicht.

MOBILE-GAMES-CHECK

powered by honor



An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion-Apps.

SMASHY CITY

Godzilla war gestern

Ihr habt *Rampage* geliebt? Dann ist *Smashy City* euer Smartphone-Game! Wer in den 1990ern den Arcade-Klassiker gezockt hat, wird sich in *Smashy City* angenehm an die Vergangenheit erinnert fühlen. Das Spielprinzip ist sowohl einfach als auch unterhaltsam. Wir wählen ein zerstörungswütiges Monster nach unserem Geschmack aus und dürfen anschließend in einer ganzen Großstadt unser Unwesen treiben. Aber aufgepasst! Das lästige Fußvolk beginnt schnell, sich zu wehren, und rückt uns zunächst mit kleinkalibrigen Waffen und später sogar mit Panzern und anderem schweren Gerät zu Leibe. Daher sollten wir unsere Lebensenergie immer im Auge behalten, während wir versuchen, so viel Schaden wie möglich anzurichten, bevor wir selbst das Zeitliche segnen. Eine gelungene Wiedergeburt der Zerstörungstouren vergangener Tage auf dem Smartphone. Top!



INFOS

GENRE: Action
ENTWICKLER: Ace Viral
PLATTFORM: Android
PREIS: Free2Play

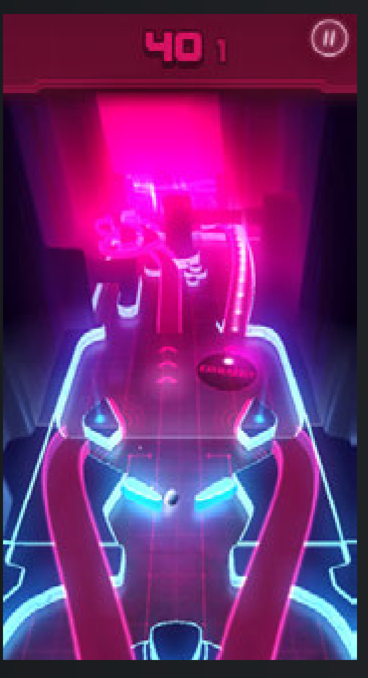
FAZIT



PINOUT

Flippern mit Style

Wer gerne Flipper spielt, wird *PinOut* lieben. Das gelungene Pinball-Game besticht mit einem tollen futuristischen Look, der mit seinen leuchtenden Neonfarben ein wenig an *Tron* erinnert. Das Spielprinzip ist gewohnt einfach. Wir tippen links oder rechts auf den Bildschirm, um unsere beiden Flipper zu betätigen und die Kugel durch den Level zu ballern. Damit das nicht langweilig wird, sorgt *PinOut* mit einem schönen Kniff für Abwechslung. Denn anders als beim analogen Pendant sind wir nicht auf die anfängliche Spielfläche beschränkt. Mit der Zeit treiben wir die Kugel immer weiter aufwärts und erreichen so regelmäßig neue Bereiche. Einen Level-Aufstieg erkennen wir an der veränderten Farbgestaltung unserer Umgebung. Spielziel ist es somit, möglichst weit vorwärts zu kommen, ehe das Spielgerät in den Abgrund stürzt. Und das macht, untermalt von einem hervorragenden Elektro-Soundtrack, wirklich Laune! Ein gelungenes Spiel für zwischendurch.



INFOS

GENRE: Geschicklichkeitsspiel
ENTWICKLER: Mediocre
PLATTFORM: Android
PREIS: Free2Play

WERTUNG



PEWDIEPIE'S TUBER SIMULATOR

YouTube-Fame in Pixel-Look

Einmal so leben wie PewDiePie! Mit dem *Tuber Simulator* wird dieser Traum Wirklichkeit. Nach einem kurzen Intro mit dem YouTube-Guru höchstpersönlich beginnt unsere virtuelle Influencer-Karriere. Dabei geht es darum – wie im echten Leben auch –, fleißig Klicks und Abonnenten zu sammeln. Sind wir in diesen Kategorien erfolgreich, können wir damit neue Gegenstände für unser heimisches Studio erwerben oder zusätzliche Fähigkeiten freischalten. Dabei können wir beispielsweise unsere Gaming-Skills ausweiten oder an unseren Witzen feilen, um zum Comedy-Star aufzusteigen. Dabei sollten wir tunlichst die aktuellen Trends im Auge behalten, denn mit entsprechendem Content können wir nochmal deutlich mehr Klicks abgreifen. Und wem ein Streaming-Zimmer nicht genug ist, der darf sich zusätzlich noch in bis zu zwei weiteren Räumen austoben. Ein unterhaltsames Spiel für alle, die schon immer ordentlich YouTube-Fame haben wollen.



INFOS

GENRE: Simulation
ENTWICKLER: Outerminds Inc.
PLATTFORM: Android
PREIS: Free2Play

WERTUNG





DIE BESTEN VIDEO SPIEL SOUNDTRACKS ALLER ZEITEN

LIVE INTERPRETIERT DURCH ORCHESTER & CHOR!

COSPLAY CONTEST

DIE SIEGER ERHALTEN EXKLUSIVES GOODIE PACKAGE

MUSIK VON:

ZELDA, MARIO, FINAL FANTASY, THE WITCHER, ASSASSINS CREED UVM.

02.11.18 FRANKFURT – JAHRHUNDERTHALLE // 03.11.18 BERLIN – TEMPODROM

04.11.18 MÖNCHENGLADBACH – REDBOX // 05.11.18 HAMBURG – MEHR THEATER

TICKETS UNTER: WWW.ADTICKET.DE

WWW.VIDEOGAMESLIVE.COM

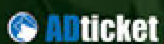












myCostumes.de

SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Neuankündigung ▶ Vorschau in dieser Ausgabe EARLY ACCESS Als Alpha- oder Beta-Version erhältlich

	Titel	Genre	Entwickler	Publisher	Termin
Seite 46	Age of Wonders: Planetfall	Strategie	Triumph Studios	Paradox Interactive	2019
	Anno 1800	Aufbaustrategie	Blue Byte	Ubisoft	4. Quartal 2018
Seite 16	Anthem	Action	Bioware	Electronic Arts	22. Februar 2019
	Aquanox: Deep Descent	Action	Digital Arrow	THQ Nordic	2. Quartal 2018
Seite 17	Assassin's Creed: Odyssey	Action-RPG	Ubisoft Quebec	Ubisoft	5. Oktober 2018
	Bannermen	Echtzeit-Strategie	Pathos Interactive	Pathos Interactive	2. Quartal 2018
Seite 32	Battlefield 5	Mehrspieler-Shooter	Digital Illusions	Electronic Arts	19. Oktober 2018
NEU	Battletoads	Action	Microsoft Game Studios	Microsoft Game Studios	2019
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	Ubisoft	2019
	Biomutant	Action-Rollenspiel	Experiment 101	THQ Nordic	2018
	Bloodstained: Ritual of the Night	Action-Adventure	Artplay	505 Games	1. Halbjahr 2018
	Call of Cthulhu	Rollenspiel	Cyanide	Focus Home Interactive	1. Halbjahr 2018
Seite 34	Call of Duty: Black Ops 4	Shooter	Treyarch Corporation	Activision	12. Oktober 2018
NEU	Control	Shooter	Remedy Entertainment	505 Games	2019
▶	Crackdown 3	Action	Reagent Games, Sumo Digital	Microsoft Studios	Februar 2019
	Crash Bandicoot N. Sane Trilogy	Platformer	Vicarious Visions	Activision	29. Juni 2018
Seite 14	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	CD Projekt	2019
	Darksiders 3	Action-Adventure	Gunfire Games	THQ Nordic	2018
▶	Dead Cells	Action	Motion Twin	Motion Twin	31. August 2018
▶	Death's Gambit	Action-RPG	White Rabbit	Adult Swim Games	14. August 2018
NEU	Devil May Cry 5	Action	Ninja Theory	Capcom	Nicht bekannt
	Die Gilde 3 EARLY ACCESS	Wirtschaftssimulation	Golem Labs	THQ Nordic	2. Quartal 2018
NEU	Doom Eternal	Action	id Software	Bethesda	2019
	Dragon Quest XI: Streiter des Schicksals	Rollenspiel	Chunsoft	Square Enix	4. September 2018
NEU	Dying Light 2	Action	Techland	Techland	Nicht bekannt
	Fade to Silence EARLY ACCESS	Survival-RPG	Black Forest Games	THQ Nordic	August 2018
Seite 13	Fallout 76	Survival-MMO	Bethesda Game Studios	Bethesda	14. November 2018
	F1 2018	Sportspiel	Codemasters	Codemasters	24. August 2018
	Fear the Wolves	Battle-Royal-Shooter	Vostok Games	Focus Home Interactive	2018
NEU	FIFA 19	Sportspiel	Electronic Arts	Electronic Arts	28. September 2018
Seite 19	Forza Horizon 4	Rennspiel	PlayGround	Microsoft Game Studios	2. Oktober 2018
NEU	Gears Tactics	Strategie	Nicht bekannt	Microsoft Game Studios	Nicht bekannt
NEU	Gears 5	Action	Nicht bekannt	Microsoft Game Studios	Nicht bekannt
	Greedfall	Rollenspiel	Spiders	Focus Home Interactive	2018
	Gwent: The Witcher Card Game EARLY ACCESS	Strategie	CD Projekt Red	CD Projekt Red	2018
NEU	Halo Infinite	Action	343 Industries	Microsoft Game Studios	Nicht bekannt
NEU	Hitman 2	Action	IO Interactive	Warner Bros. Entertainment	13. November 2018
	Hunt: Showdown EARLY ACCESS	Action	Crytek	Crytek	2019
▶	Immortal: Unchained	Action-Rollenspiel	Toadman Interactive	Sony	7. September 2018
Seite 48	Imperator: Rome	Strategie	Paradox Studios	Paradox Interactive	2019
	In the Valley of Gods	Adventure	Campo Santo	Campo Santo	2019
▶	Ion Maiden	Action	Voidpoint	3D Realms	3. Quartal 2018
NEU	Jump Force: Unite to Fight	Action	Nicht bekannt	Nicht bekannt	Nicht bekannt
NEU	Just Cause 4	Action	Avalanche Studios	Square Enix	4. Dezember 2018
	Lego DC Super-Villains	Action-Adventure	TT Games	Warner Bros.	18. Oktober 2018
	Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry	Point&Click-Adventure	Crazy Bunch	Assemble Entertainment	Herbst 2018
	Lost Ember	Adventure	Mooneye Studios	Mooneye Studios	2. Quartal 2018
NEU	Madden NFL 19	Sportspiel	Electronic Arts	Electronic Arts	10. August 2018
	Mechwarrior 5: Mercenaries	Simulation	Piranha Games	Piranha Games	Dezember 2018



CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

Das neue Ballerspiel soll nun auch einen Battle-Royale-Modus bekommen. Braucht's das denn noch unbedingt?



CRASH BANDICOOT N.SANE TRILOGY

Alle freuen sich über die neu angekündigten E3-Titel. Aber die lassen noch teils ewig auf sich warten. *Crash* gibt's schon ab Juli. Viel Spaß damit!



NOITA Für alle Rogue-Lite-Fans gab's auf der PC Gaming Show etwas Cooles: das magische *Noita*.



SESSION Wie lange haben Fans auf einen Nachfolger von *Skate* gewartet? *Session* könnte ebendieser sein. Das Spiel orientiert sich an der Skateboarder-Kultur der 90er und 2000er.

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
	Mega Man 11	Platformer	Capcom	Capcom	2. Oktober 2018
	Mega Man X Legacy Collection 1 + 2	Platformer	Capcom	Capcom	24. Juli 2018
Seite 20	Metro: Exodus	Ego-Shooter	4A Games	Deep Silver	22. Februar 2019
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	Taleworlds Entertainment	Nicht bekannt
	Monster Hunter: World	Action-Rollenspiel	Capcom	Capcom	3. Quartal 2018
NEU	Nioh 2	Action	Team Ninja	Sony	2019
NEU	Noita	Action	Nolla Games	Nolla Games	2018
	Ori and the Will of the Wisps	2D-Plattformer	Moon Studios	Microsoft Studios	2019
NEU	Overcooked 2	Strategie	Team17, Ghost Town Games	Team17	7. August 2018
	Overkill's The Walking Dead	Action	Overkill	Starbreeze Studios	8. November 2018
	Pathfinder: Kingmaker	Rollenspiel	Owlcat Games	Owlcat Games	August 2018
	Phantom Doctrine	Rundentaktik	CreativeForge Games	Good Shepherd Entertainment	2018
	Pro Evolution Soccer 2019	Sportspiel	Konami	Konami	30. August 2018
Seite 28	Quake Champions EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	id Software	Bethesda	1. Halbjahr 2018
Seite 26	Rage 2	Shooter	Bethesda	Bethesda	2. Quartal 2019
	Red Dead Redemption 2	Action	Rockstar San Diego	Rockstar Games	26. Oktober 2018
NEU	Resident Evil 2 Remake	Action	Capcom	Capcom	25. Januar 2019
Seite 18	Shadow of the Tomb Raider	Action-Adventure	Eidos Montreal	Square Enix	14. September 2018
NEU	Sea of Solitude	Adventure	Jo-Mei Games	Electronic Arts	1. Quartal 2019
NEU	Sekiro: Shadows Die Twice	Action	From Software	Activision Blizzard	2019
NEU	Session	Sportspiel	crea-ture Studios	crea-ture Studios	Nicht bekannt
	Shenmue 3	Action	Ys Net	Deep Silver	2019
	Sinner: Sacrifice of Redemption	Action-RPG	Dark Star Studios	Another Indie	3. Quartal 2018
	Skull & Bones	Mehrspieler-Action	Ubisoft Singapur	Ubisoft	2019
	Soul Calibur 6	Beat 'em Up	Project Soul	Bandai Namco	19. Oktober 2018
	Stalker 2	Ego-Shooter	GSC Gameworld	GSC Gameworld	2021
	Star Citizen EARLY ACCESS	Weltraum-Simulation	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	Nicht bekannt
NEU	Starfield	Action	Bethesda Game Studios	Bethesda	2021
NEU	Star Wars Jedi: Fallen Order	Shooter	Respawn Entertainment	Electronic Arts	4. Quartal 2019
	State of Mind	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	16. August 2018
	Strange Brigade	Action	Rebellion	Rebellion	28. August 2018
	System Shock Remake	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Night Dive Studios	2020
NEU	The Awesome Adventures of Captain Spirit	Adventure	Dontnod Entertainment	Square Enix	26. Juni 2018
	The Banner Saga 3	Taktik-Rollenspiel	Stoic Studio	Stoic Studio	24. Juli 2018
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Inxile Entertainment	2018
	The Beast Inside	Adventure	PlayWay S.A.	PlayWay S.A.	März 2019
	The Crew 2	Rennspiel	Ubisoft Reflections	Ubisoft	29. Juni 2018
NEU	The Elder Scrolls 6	Rollenspiel	Bethesda Game Studios	Bethesda	Nicht bekannt
	The Last Night	Adventure	Odd Tales	Raw Fury	2018
	The Surge 2	Action-RPG	Deck13	Focus Home Interactive	2019
NEU	The Walking Dead: The Final Season	Adventure	Telltale Games	Telltale Games	14. August 2018
	Tom Clancy's The Division 2	Shooter	Massive Entertainment	Ubisoft	15. März 2019
	Total War: Arena	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	Sega	2018
	Total War: Three Kingdoms	Strategie	Creative Assembly	Sega	1. Quartal 2019
	Tropico 6	Aufbau-Strategie	Limbic Entertainment	Kalypso Media	3. Quartal 2018
NEU	Twin Mirror	Adventure	Dontnod Entertainment	Bandai Namco	2019
	Two Point Hospital	Simulation	Two Point Studios	Sega	2018
	Underworld Ascendant	Action-RPG	Otherside Entertainment	505 Games	September 2018
	Warhammer: Chaosbane	Action-RPG	EKO Software	Bigben Interactive	2018
NEU	Wolfenstein: Youngblood	Action	MachineGames	Bethesda	2019
	We Happy Few EARLY ACCESS	Action-Adventure	Compulsion Games	Gearbox Publishing	3. Quartal 2018
	Witchfire	Ego-Shooter	The Astronauts	The Astronauts	Nicht bekannt
	World of Warcraft: Battle for Azeroth	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	Activision Blizzard	14. August 2018
NEU	Yakuza Kiwami	Action-Adventure	Ryu ga Gotoku Studio	Sega	2018
NEU	Yakuza Zero	Action-Adventure	Ryu ga Gotoku Studio	Sega	1. August 2018

Genre: Aufbausimulation
Entwickler: Frontier Developments
Publisher: Frontier Developments
Erscheinungsdatum: 12. Juni 2018
Preis: ca. € 55,-
USK: ab 12 Jahren

PC Games AWARD Ausgabe 07/2018 85

Spinosaurus gegen Tyrannosaurus Rex: Ihr könnt (illegale?) Saurierkämpfe austragen.

Jurassic World **Evolution**

Von: Katharina Reuß

Fleischfresser und Zeitfresser: *Jurassic World Evolution* ist ein wundervolles Dino-Spiel und ein ordentliches Aufbauspiel.

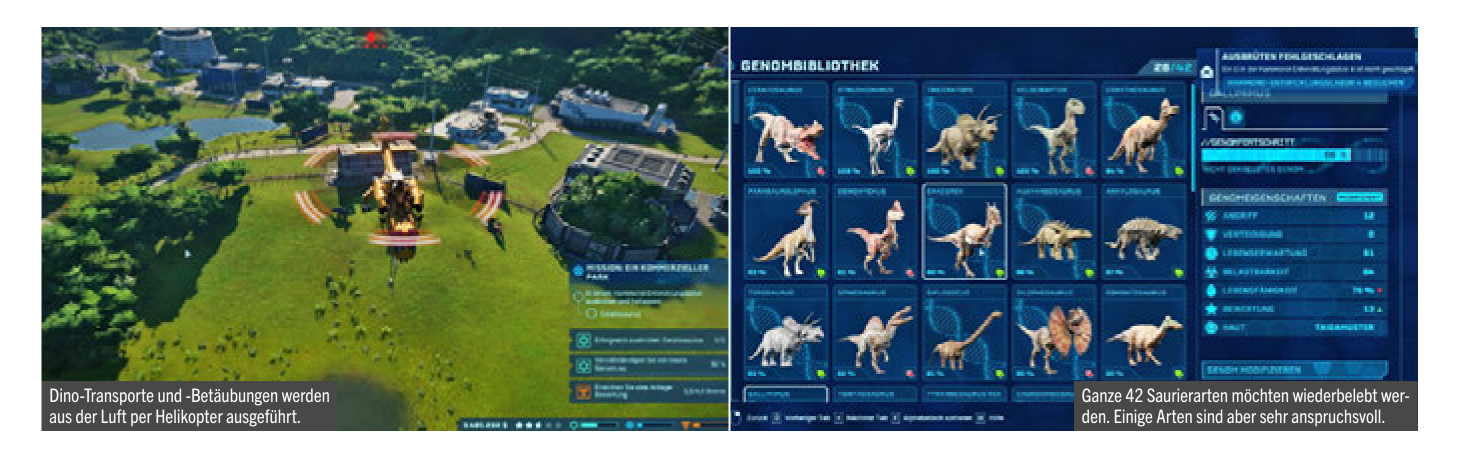
Manchmal führt ein Unglück zum nächsten. Deshalb sind wohl auch die Dinosaurier ausgestorben: Durch einen Meteoriteneinschlag verdunkelte sich die Atmosphäre, Vulkane brachen aus, die Temperaturen sanken, die Reptilien gaben das Zepter weiter an die Säugetiere. Bei uns im Park auf der Insel Isla Muerta wurde nach einem schweren Sturm und Schäden am Hochsicherheitsgehege unseres Tyrannosaurus Rex zwar keine ganze Spezies ausgerottet, das lag aber nicht daran, dass unser blutrünstiger Schützling es nicht versucht hätte. Jede Menge tote Besucher, Schadenersatzklagen und Betäubungsmitteleinsätze später streift T-Rex wieder durch sein eingezäuntes Revier in unserem Park. Merke: keine Raubsauriergehege ohne Sturmschutz.

Im Raubtiergehege

In *Jurassic World Evolution* plant und verwaltet ihr einen Zoo mit Dinosauriern. Ihr kennt noch *Jurassic Park: Operation Genesis* aus dem Jahr 2003? Prima, *Jurassic World Evolution* ist quasi eine Neuauflage der Wirtschafts- und Aufbausimulation von Vivendi, nur eben mit den Neuerungen aus den aktuellen Filmen, darunter der genmanipulierte Supersaurus Indominus Rex, die Gyrosphären-Fortbewegungsmittel aus *Jurassic World* und der Mutant Indoraptor aus *Jurassic World: Das gefallene Königreich*. Der enge Zusammenhang mit der Film-Franchise erklärt Look und Verhalten der Saurier: Entgegen aktueller wissenschaftlicher Erkenntnisse lebt Spinosaurus nur an Land und Deinonychus trägt keine Federn. Zusätzlich kommentieren bekannte Figuren aus der Filmreihe euer Park-Management, darunter etwa Wissenschaftler Dr. Ian Malcom und Raptoren-Flüsterer Owen Grady. Die Original-Filmmusik vervollständigt das ansprechende Fan-Service-Paket.

Parkbau mit Hindernissen

Die Macher von *Jurassic World Evolution* heißen Frontier Developments; ihr kennt sie vielleicht von



Dino-Transporte und -Betäubungen werden aus der Luft per Helikopter ausgeführt.

Ganze 42 Saurierarten möchten wiederbelebt werden. Einige Arten sind aber sehr anspruchsvoll.

Edmontosaurier eignen sich toll für Pflanzenfressergehege, sie sind sehr genügsam.

Rollercoaster Tycoon 3 oder *Planet Coaster*. Für virtuelle Vergnügungsparks sind die Briten also Experten, deshalb läuft das Errichten eures Saurierparks simpel und effektiv, auch wenn in Sachen Komfort noch ein wenig Luft nach oben ist – wortwörtlich, eine Höhenanzeige für das Gelände wäre zum Beispiel praktisch. Eure Gäste betreten euren Park automatisch, sobald ihr die ersten Saurier präsentiert. Je nach Art benötigen die Riesenreptilien unterschiedlich große Gehege, Nahrungsquellen und Sicherheitsvorkehrungen, außerdem müsst ihr Rücksicht auf die Vorlieben der Urzeitviecher nehmen. Parasaurolophus will mit mindestens vier Artgenossen zusammenleben und liebt artfremde Pflanzenfresser in seiner Nähe, Polacanthus hingegen wird schon unausstehlich, wenn mehr als vier andere Saurier im gleichen Revier wohnen. Unzufriedene Dinos werden ausbrechen und Amok laufen – das ist teuer, tödlich und schlecht fürs Image! Dass man Rücksicht nehmen muss auf all diese Details sorgt auch nach vielen Spielstunden dafür, dass die Gehegeplanung nicht zur Routine verkommt. Auch an dieser Stelle macht es *Jurassic World* verantwortungsvollen Parkführern jedoch schwieriger, als es sein müsste. Wieso sieht man nicht mit einem Klick, wie groß das Gehege ist? Einerseits steht in den Saurier-Steckbriefen die genaue Quadratmeterzahl, andererseits muss man sich beim Zäunestecken aufs Augenmaß verlassen. Ein zweites Problem: Im großen Dino-Lexikon erfährt man zwar Wissenswertes, aber nicht, wie viele Gefährten oder Wald die spezifische Gattung zum Gedeihen braucht. Diese Informationen sind erst ersichtlich, wenn der Dino ausgebrütet aus der Zuchtstation kommt. Um dann Probleme zu beheben, muss das Reptil oft betäubt und umquartiert werden. Im Moment lautet die Devise, selbst Notizen dazu anzulegen, welcher Dino gerne wie leben möchte und wie viele davon eigentlich gerade im Park residieren.

Insel-Hüpfer

Im Spielverlauf beweist ihr euren Unternehmergeist auf sechs Inseln, eine davon die Sandbox-Insel Isla Nublar, auf der ihr ohne Vorgaben und mit unbegrenztem Budget baut. Besuchen könnt ihr die Isla Nublar allerdings erst nach einer gewissen Spielzeit. Auch die restlichen Inseln schaltet ihr nach und nach frei, jede davon konfrontiert euch mit anderen Schwierigkeiten. Auf Isla Pena etwa toben Stürme und der Platz ist begrenzt. Auf der Insel Sorna hingegen laufen diverse Saurier frei herum, darunter ein Spinosaurus. Erreicht ihr eine gewisse Sternebewertung für euren Park, schaltet ihr die nächste Insel oder diverse Boni frei. Dazu zählen neue Gebäude, Forschungsziele, Gen-Variationen für die Saurierzucht oder einfach nur Geld. Die Wertung errechnet sich aus zwei Komponenten, zum einen natürlich den Dinosauriern – wie viele leben im Park, wie groß ist die Artenvielfalt, wie geht es den Viechern – zum anderen den Gästen. Diese wollen essen, trinken, Geld ausgeben, Dinos sehen, in Hotels übernachten und sich sicher fühlen.

Da ihr abgeschnitten auf einer Insel lebt, müsst ihr den Strom selbst produzieren und für dessen Verteilung sorgen. Dieser Teil der Parkplanung ist simpel und Notstände sowie Bedürfnisse der Besucher erkennt ihr durch Overlay-Anzeigen auf einen Blick. Die größte Schwierigkeit bei der Verbesserung des Jurassic Parks ist


Aus dem Ranger-Fahrzeug knipst ihr Fotos. Je schöner das Motiv, desto mehr Punkte.


Gelegentlich steuert ihr die Ranger selbst, etwa um Sturmschäden zu beseitigen.

Eure Fleischfresser füttert ihr mit Fleischbrocken oder ihr lasst sie mit Ziegen dem Jagdtrieb frönen.

die Platzproblematik; viele Gebäude nehmen unverschämt viel des begrenzten Raums auf der Insel ein. Da lohnt es sich, im Voraus zu planen, etwa die Fläche für Sturmschutzanlagen neben dem Raubsauriergehege – man lernt aus den Fehlern. Die Anzahl der Gastbespaßungsgebäude ist überschaubar, Dekorationen wie etwa Palmenalleen, manuell platzierbare Schilder, Fahnen oder überdachte Wege gibt es (noch) nicht. Die Gäste laufen in Gruppen umher, haben aber keine unterschiedlichen Eigenschaften – die in Wissenschaftlerkittel gekleideten Besucher bevorzugen etwa keine anderen Unterhaltungsmöglichkeiten als die leger gekleidete Kundschaft. *Jurassic World Evolution* rückt den Fokus auf jeden Fall stärker auf die zahlreichen Dinosaurier als auf die Feinheiten des Park-Managements.

Reise in die Urzeit

Die Dinosaurier sehen wahnsinnig gut aus: Unter der dicken Haut eines Brachiosaurus zittern die Muskeln, Gallimimus putzt sich wie ein Strauß das nicht vorhandene Gefieder, Velociraptoren stoßen Fieptöne wie in den Filmen aus. Da macht es auch Spaß, eine Weile dabei zuzusehen, wie eine Herde Stegosaurier am Seeufer grast oder ein Tyrannosaurus eine Ziege aus der Lebendfutterstation verschlingt. Nicht vergessen solltet ihr aber dabei, dass *Jurassic World Evolution* keine Pausefunktion hat. Das würde die Spannung aus dem Spiel nehmen, denn wenn etwas schief läuft, dann so richtig. Ein kranker Dinosaurier, für dessen Heilung der Impfstoff noch nicht erforscht ist, kann den ganzen Park in die Miesen stürzen, wenn er etwa an der Krankheit stirbt, andere ansteckt, die Herde dadurch zu klein ist, seine frustrierten Freunde ausbrechen und so weiter. Die kleinen und großen Katastrophen verhindern, dass sich nach Stunde um Stunde im Dinopark die Langeweile einschleicht. Es gibt immer Möglichkeiten zur Optimierung und zum Geldausgeben!

Gast im eigenen Park

Gelegentlich verlangt *Jurassic World Evolution* von euch, selbst den Park zu betreten. Klemmt euch hinter das Lenkrad eines Jeeps oder in den Helikopter, wenn zum Beispiel ein Mitarbeiter der wissenschaftlichen Abteilung eure Ranger-Station sabotiert hat und ihr Aufgaben nicht mehr automatisch an eure Bediensteten verteilen könnt. Das ist mitunter richtig nervenaufreibend!

Stichwort Wissenschaft: Ihr entscheidet, auf welchen der drei Zweige ihr bei der Parkentwicklung das Augenmerk legt. Unterhaltung, Sicherheit oder Wissenschaft? Steigt euer Ansehen bei einer Abteilung, sinkt es bei der anderen, und jede Fraktion belohnt euch mit Boni und Geld, wenn ihr deren Aufträge erfüllt. Die kleinen Zusatzmissionen sind oft nebenbei erledigt und unspektakulär; ihr sollt beispielsweise dafür sorgen, dass fünf Minuten lang kein Gast von einem Raubsaurier zerfleischt wird. Klingt machbar!

Jedes der drei konkurrierenden Lager hat pro Missions-Insel (Isla Nublar zählt als Sandbox nicht dazu) eine Reihe besonderer Aufgaben, die kleine Geschichten erzählen und wichtige Neuheiten freischalten, darunter zum Beispiel neue Expeditionsziele. Dorthin schickt ihr eure Ausgrabungsgruppen, damit diese Genmaterial aus



Ausgebrochene Saurier bedrohen eure Parkbesucher – selbst „harmlose“ Pflanzenfresser.



Euer Park braucht nicht nur Gehege, sondern auch Fresstempel, Hotels und mehr.

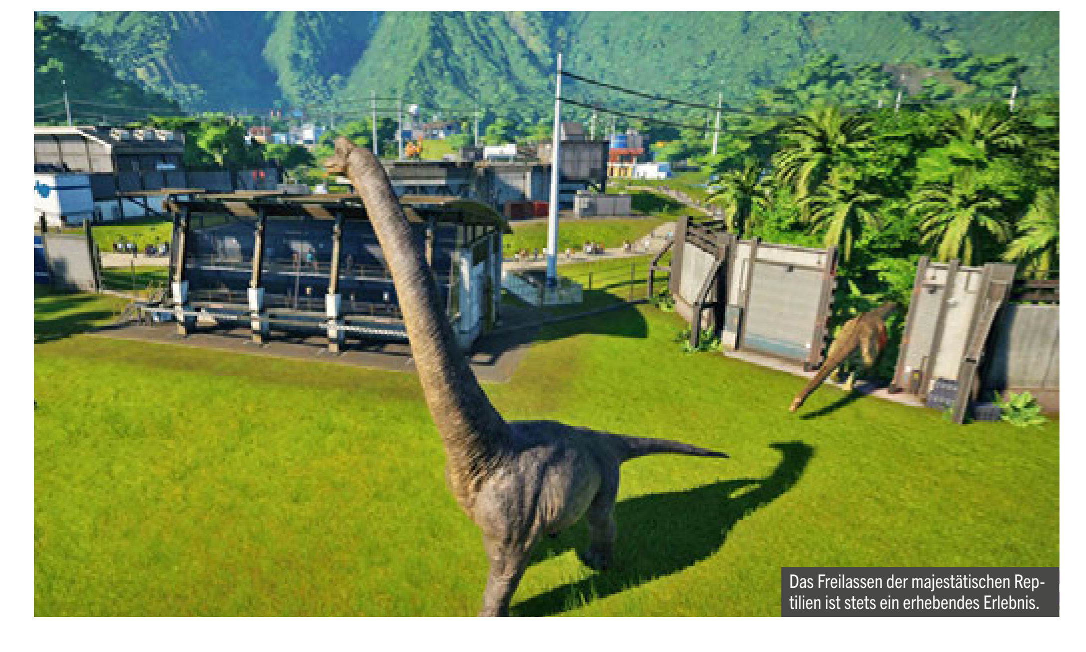

Das Platzieren von Gebäuden auf abschüssigem Boden ist mitunter hakelig.

Fossilien sammeln. Ab 50 % Geninformationen könnt ihr eine Saurierart zum Leben erwecken, je höher die Prozentzahl, desto mehr Veränderungen nehmt ihr (optional) an den Erbinformationen vor. So manipuliert ihr etwa das Aussehen eurer Zoo-Insassen, den Aggressionsgrad, das Höchstalter und mehr. Gleichzeitig sinkt durch das Herumpfuschen am Genom die Überlebenschance des Jungtiers. So ein genmanipulierter Tyrannosaurus Rex mit alternativer Hautzeichnung bringt zwar ein dickes Extra bei der Besucherwertung, wenn die Eine-Million-Dollar-Echse dann aber eingeht, habt ihr eine wortwörtlich riesige Investition in den Sand gesetzt.

Stillstand statt Evolution?

Jurassic Park Evolution ist ein beeindruckendes Fenster in eine virtuelle Welt, die wohl jeder Dinosaurier- und *Jurassic Park*-Fan nur zu gerne in der Realität besuchen würde. Niemand wird Frontier Developments Ode an den Saurier kaufen, weil er eine hochkomplexe Wirtschaftssimulation spielen möchte. Den mangelnden Tiefgang kompensiert *Jurassic World Evolution* durch die atemberaubende Präsentation, die man auch auf mittelmäßigen Rechnern dank vorbildlicher Optimierung in hoher bis höchster Qualitätsstufe genießen kann. Auf einem PC mit 8 GB RAM und einer GeForce GTX 970 hatten wir zum Beispiel keine Ruckler, Kantenflimmern oder Ähnliches zu beklagen. Abstürze gab es beim Testen ebenfalls nicht zu verzeichnen, ein einziges Mal innerhalb von mehr als 20 Stunden Spielzeit konfrontierte uns das Spiel mit einem ärgerlichen Bug, bei dem die Besucher, die wir zum Schutz in den Bunker geschickt hatten, aus irgendeinem Grund spontan entschieden, den Weg durch das Velociraptorengehege zu nehmen – und das trotz Elektrozaun!

Ansonsten trafen wir nur auf Clipping-Fehler und harmlose Anzeige-Bugs. Eine Warnmeldung, dass angeblich eine Stromverbindung fehlt, hielt sich etwa hartnäckig eine ganze Mission über. Ohne Makel ist die intuitive Steuerung per Maus und Tastatur, aber auch mit dem Gamepad funktioniert *Jurassic World Evolution* richtig gut! Kurzum: Keine Katastrophenwarnung für *Jurassic World Evolution*. Frontier Developments hat viele glückliche Entscheidungen getroffen und liefert eine spaßige Aufbausimulation mit Fokus auf Fanservice. ❑


Das Freilassen der majestätischen Reptilien ist stets ein erhebendes Erlebnis.



MEINE MEINUNG

Katharina Reuß



„*Jurassic World Evolution* ist ein Traum für Dinosaurier-Fans.“

Neben den im Test erwähnten kleinen Störfaktoren hätte ich noch viele Ideen, wie man das Werk von Frontier Developments besser machen könnte – oder, anders ausgedrückt, mit welchen Features mir *Jurassic World Evolution* noch besser gefallen würde. Wie wäre es denn mit Flugsauriern und im Wasser lebenden Echsen? Solche Anlagen hat man schließlich in *Jurassic World* schon im Kino gesehen. Züchten würde ich meine Saurier ebenfalls gerne und um die Fruchtbarkeit der Klone dreht sich ja ein großer Teil der Handlung von Buchvorlage und Filmreihe. Im Spiel kann ich nicht einmal sehen, welches Geschlecht meine schuppigen Zöglinge haben. Nun ja, sind wohl alles Weibchen. Im Vergleich mit wirklich ollen (aber hervorragenden) Kamellen wie *Rollercoaster Tycoon* fällt an einigen Stellen die Beschränktheit der Park-Management-Aspekte auf. Ich kann zum Beispiel keine Regenschirme verkaufen. Und das im Regenwald! Mehr Möglichkeiten zur Gestaltung der Wege und Unterhaltungsangebote für unterschiedliche Besuchergruppen würden für erhöhte Komplexität sorgen. Aber, und das muss man auch bedenken, *Jurassic World Evolution* richtet sich nicht an die Hardcore-Wirtschaftssimulations-Zielgruppe, sondern vor allem an die Dinosaurier-Fans unter den Zockern. Und denen wird das Herz aufgehen, spätestens, wenn der erste Tyrannosaurus Rex aus der Aufzuchtstation stampft und das Maul zum Brüllen aufreißt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantastisch umgesetzte Dinosaurier
- ➕ Simpel-effektiver Parkbau
- ➕ Angenehmer Schwierigkeitsgrad
- ➕ Spannende Momente, da eine Pausefunktion fehlt
- ➕ Große Saurier-Vielfalt mit unterschiedlichen Bedürfnissen
- ➕ Stimmungsvolle Optik und Sound
- ➕ Schöne Animationen
- ➕ Viele Inhalte zum Freischalten
- ➕ Intuitive Steuerung, auch mit Gamepad gut spielbar
- ➕ Gut optimiert, läuft auch auf Mitteklasserechnern super
- ➕ Saurier-Anpassung durch Genmanipulation
- ➕ Toller Fanservice, Charaktere aus allen Filmen tauchen auf
- ➖ Nicht allzu komplexer Management-Part
- ➖ Wenig Optionen zur Parkverschönerung, gerine Gebäudevielfalt
- ➖ Dinosaurier clippen manchmal ineinander
- ➖ Ein paar schlechte Sprecher
- ➖ Nur sechs Maps
- ➖ Gehegegröße nicht ersichtlich

WERTUNG **85**

Die Welt von *Vampyr* wimmelt von mythischen Kreaturen – mit teils beeindruckender Erscheinung.

Vampyr

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Dontnod Entertainment
Publisher: Focus Home Interactive
Erscheinungsdatum: 5. Juni 2018
Preis: ca. 45 Euro
USK: ab 16 Jahren

Die Macher von *Life is Strange* melden sich mit einem neuen Spiel zurück. Auch in *Vampyr* stehen moralische Entscheidungen um Leben und Tod im Fokus.

Von: David Benke

Als Bram Stoker 1897 seinen Roman *Dracula* veröffentlichte, war ihm wahrscheinlich nicht bewusst, dass er damit eine zeitlose Kultfigur der Horrorgeschichte erschaffen würde. Dennoch hat sich das Motiv des rumänischen Grafen seit seinem ersten Auftritt quasi verselbstständigt. Der finstere Fürst der Nacht wurde vielfach wieder aufgegriffen und hat so ein ganzes Genre geprägt. Seitdem sind Vampire beliebte Charaktere in Film und Fernsehen. Auch in der Spielebranche sind die Blutsauger gern gesehene Gäste – in der jüngsten Vergangenheit lief ihnen der Zombie aber ein wenig den Rang ab. Nun will Entwickler Dontnod den Mythos wieder zu alter Bekanntheit verhelfen und die Serie von guten Vampir-Spielen wie *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* fortführen. Dafür lässt das französische Studio in seinem dritten Werk die High-School-Abenteuer von *Life is Strange* hinter sich und stürzt sich wie in *Remember Me* wieder in ein erwachseneres Action-Setting. In *Vampyr* geht es diesmal allerdings in ein England des frühen 20. Jahrhunderts statt in eine ferne Zukunft.

Ihr spielt Dr. Jonathan Reid, einen jungen Londoner Arzt, der erst kürzlich aus dem Krieg zurückgekehrt ist. Habt ihr eure Erlebnisse auf dem Kontinent noch weitestgehend unversehrt überstanden, ist euch das Glück nach eurer Ankunft in England weitaus weniger hold. Ihr erwacht umgeben von Leichen in einer dreckigen Grube – mit seltsamen Visionen und gewaltigem Blutdurst. Langsam, aber sicher müsst ihr euch der unbequemen Wahrheit stellen: Statt ein Fachmann für Bluttransfusion seid ihr nun ein Experte der Blutextraktion. Euch bleibt allerdings keine Zeit, die Ironie der Lage zu würdigen. Als neugeborener Vampir müsst ihr schnellstmöglich eure Fähigkeiten kennen und meistern lernen. Schließlich gilt es nicht nur, die Spanische Grippe zu bekämpfen, die die Stadt fest im Griff hat, sondern auch euren Schöpfer zu finden und ihn zur Rechenschaft zu ziehen.

Dieser Hintergrund bietet den Rahmen für eine persönliche und zutiefst tragische Geschichte. Sie wird durch Zwischensequenzen, Schriftstücke und Gespräche eingängig erzählt – braucht allerdings ein wenig Zeit, um Fahrt aufzunehmen. Die Story von *Vampyr* erzeugt eine starke Bindung zum Hauptcharakter und baut eine sehr düstere, teils beinahe hoffnungslose Stimmung auf. Um eure Situation in Gänze zu verstehen, reicht es aber nicht, einfach nur stur die Hauptmissionen abzuhaken. Ihr müsst tief in die Welt eintauchen und auch auf Sammelgegenstände rund um mythische Gestalten


Live and let die: Für das Aussaugen von NPCs bekommt ihr eine Menge Erfahrungspunkte.


Essenzieller Bestandteil des Spiels: die zahlreichen Gespräche mit anderen Bewohnern der Stadt.

und okkulte Geheimbünde achten. Nur mit ihnen erschließt sich euch das Gesamtbild.

Herumdoktern an Skills und Items
Zunächst macht ihr es euch mit Jonathan aber im Pembroke Hospital gemütlich. Das Krankenhaus ist für den Rest des Spiels quasi eure Basis, es gibt über die Stadt verteilt aber auch noch einige andere Verstecke. Dort könnt ihr rollenspieltypisch euren Protagonisten verbessern, Dr. Reid verfügt schließlich über eine breite Auswahl an Fähigkeiten. Im leicht zu überblickenden Menü könnt ihr mit verdienten EP euren Charakter aufwerten oder das Inventar vergrößern. Um eure Auswahl zu bestätigen, müsst ihr euch danach schlafen legen. Die verschiedenen passiven, aktiven und taktischen Skills lassen sich dabei nicht alle auf einmal ausbilden. Wenn ihr experimentieren wollt, gibt es allerdings die Möglichkeit, alle Eigenschaften zurückzusetzen und eure EP neu zu verteilen.

An Werkbänken könnt ihr zudem verschiedene Tonika und Medikamente herstellen. Auch eure Waffen, die ihr über die ganze Stadt verteilt findet, lassen sich dort upgraden. Teile dafür findet ihr überall: in Mülleimern, Kisten oder den Taschen besiegter Gegner. Auch gesammelte Objekte wie Taschenuhren, Schnapsflaschen oder Pillendöschen lassen sich in nutzbare Materialien zerlegen. Händlerbesuche werden damit weitestgehend unnötig. Eure Umwelt versorgt euch bereits mit allem Wichtigen.

Apropos Welt: Die ist in *Vampyr* recht ansehnlich gestaltet, Dontnod hat die Zeit des frühen 20. Jahrhunderts gut eingefangen. Die nebligen, nächtlichen Straßen von London wirken menschenfeindlich. Krieg und Krankheit verzehren die Stadt. Die Schere zwischen arm und reich ist größer als jemals zuvor. Frauen leiden trotz des kürzlich erlangten Wahlrechts noch immer unter Unterdrückung. Die gedämpfte Stimmung wird noch durch einen atmosphärischen Soundtrack ergänzt. Er erinnert mit seinen orchestralen Klängen ein wenig an *Bloodborne*, zeigt sich an den nötigen Stellen aber weitaus weniger episch.



Das Skill-Menü bietet euch eine breite Auswahl an aktiven und passiven Fähigkeiten.

London im Jahre 1918: Alles andere als blutleer
Der Teil Londons, den ihr erkunden dürft, ist nicht sonderlich groß – dafür aber vergleichsweise abwechslungsreich. Es gibt vier verschiedene Stadtteile, die in kleine Unterbezirke eingeteilt sind. Die einzelnen Gebiete unterscheiden sich architektonisch leicht voneinander. Docks, Armenviertel oder Nobelgegend machen sonst aber alle einen ziemlich ähnlichen Eindruck: Verlassen, düster und verwinkelt. Zudem gaukelt der Titel euch manchmal eine offene Welt vor. Viele Türen lassen sich nicht oder nur von einer Seite öffnen. Damit kann es schon einmal etwas mehr Zeit in Anspruch nehmen, von einem Ort zum anderen zu gelangen. Eine Schnellreise-Funktion hätte dem Spiel durchaus gutgetan, ein Teleport zu einem der Verstecke würde sich ja geradezu anbieten.

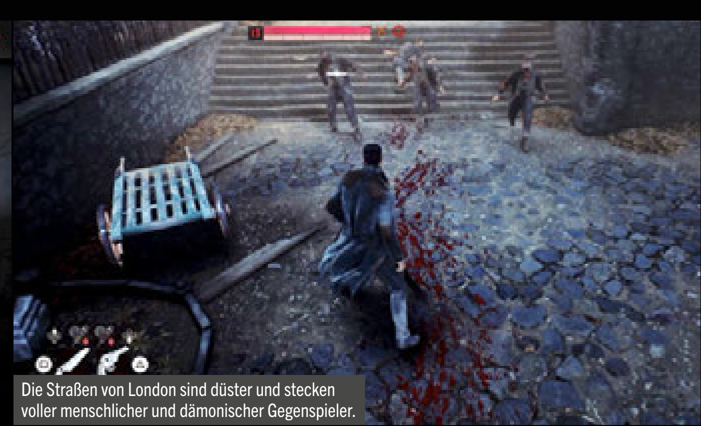
Das Fehlen dieses Features hat aber auch seine Vorteile: So müsst ihr nicht noch öfter auf einen der vielen Ladebildschirme blicken. Die verfolgen euch nämlich beinahe ständig. Ihr geht in ein Gebäude: Laden. Ihr verlasst das Gebäude: Laden. Manchmal lädt *Vampyr* sogar, während ihr einfach nur eine Straße hinunterlauft. Das ist nicht nur nervig, sondern auch unglaublich zeitraubend. Während PC-Spieler nur wenige Sekunden warten müssen, dauert es auf der Konsole teilweise fast eine halbe Minute, bevor ihr euch in einem neuen Areal endlich bewegen dürft. Wenn die Straßen dann auch noch voller menschlicher und dämonischer Gegenspieler sind, kann die Reise durch London eine aufwendige werden.

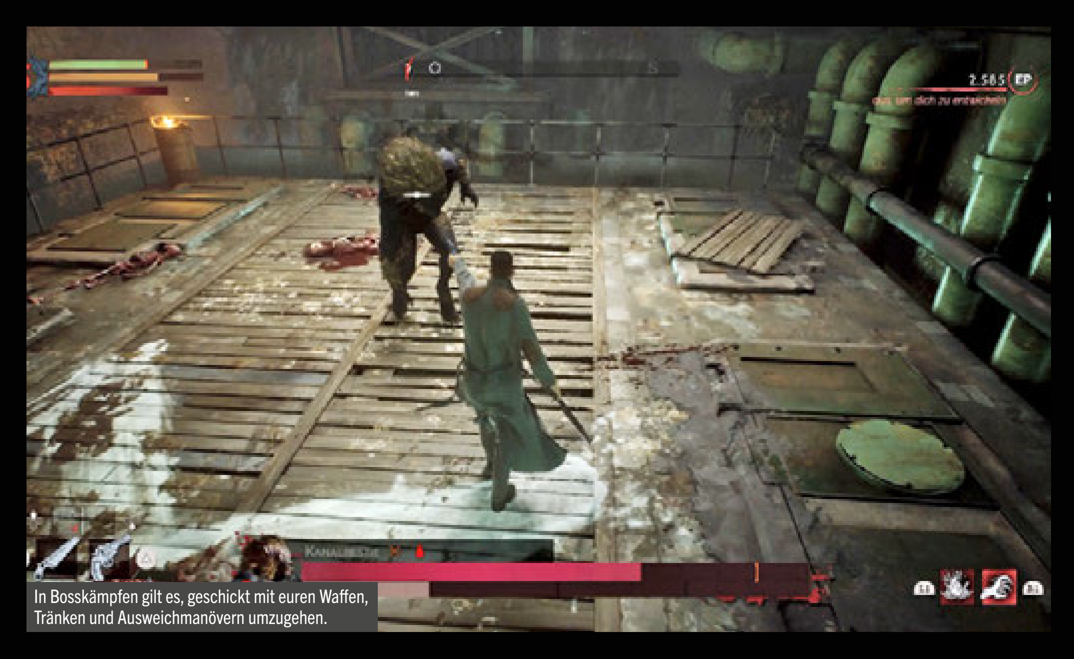
Überraschenderweise gibt es in *Vampyr* nämlich kaum Stealth-Elemente. Auf eine Schleichfunktion im herkömmlichen Sinn müsst ihr gar komplett verzichten, auch wenn ihr euch manchmal hinterrücks euren Feinden nähern, sie schocken und dann beißen könnt. Später lässt sich die Schatten-Fähigkeit ausbilden, mit der ihr kurze Zeit unsichtbar werdet. In den meisten Fällen zückt Jonathan allerdings direkt die Waffen und stürzt sich in eine handfeste Keilerei. Die Kämpfe fühlen sich recht *Souls*-artig an, sind aber weitaus zugänglicher. Begegnet ihr Gegnern, gestalten sich diese Aufeinandertreffen weniger taktisch und haben mehr Hack&Slay-Charakter.

Schwester, die Säge!
Ihr tragt eine Haupt- und eine Zweitwaffe, mit denen ihr jeweils Schaden verteilen könnt. Das Arsenal umfasst dabei verschiedenste Sägen, Äxte und Schwerter. Es gibt auch beidhändige Kriegswerkzeuge, wie etwa Sensen, mit denen ihr gegnerische Angriffe blocken könnt. Besonders



Im umfangreichen Crafting-Menü lassen sich neben Waffen und Tränken auch Medikamente herstellen.


Die Straßen von London sind düster und stecken voller menschlicher und dämonischer Gegenspieler.



In Bosskämpfen gilt es, geschickt mit euren Waffen, Tränken und Ausweichmanövern umzugehen.

interessant ist jedoch die breite Auswahl an Sekundärwaffen, die alle ihre ganz eigenen Vorteile haben. Flinten und Pflöcke verteilen etwa Schockschaden, welcher eure Gegner für eine kurze Zeit bewegungsunfähig und anfällig für Bissattacken macht. Mit Dolchen erlangt ihr hingegen bei jedem Treffer Blutpunkte.

Mit denen lassen sich verschiedene Angriffs- und Heilfähigkeiten ausführen. Zudem verfügt ihr über eine ultimative Attacke, die viel Schaden verursacht, dafür aber eine vergleichsweise lange Cooldown-Phase hat. Neben Blut und Gesundheit gilt es auch, eure Ausdauer im Blick zu behalten, welche von Angriffen und Ausweichmanövern aufgebraucht wird. All diese Faktoren machen die Kämpfe durchaus fordernd – besonders, wenn ihr gegen mehrere Gegner gleichzeitig antreten müsst. Auch die Bosskämpfe sind anspruchsvoll und erfordern ein bedächtigeres Vorgehen.

Dennoch können die Scharmützel ab und zu schon etwas frustrierend werden. Da ihr nie genau wisst, welche Kreaturen euch in einem Gebiet erwarten, kommt es schon einmal vor, dass ihr gegen Gegner antreten müsst, die zehn Level höher sind als ihr selbst. Wenn dann auch noch eure Ausrüstung nicht auf dem besten Stand ist, kann es schon einmal passieren, dass ihr gleich mehrmals hintereinander ins Gras beißt. Dann gibt es keine andere Möglichkeit, als den gesamten Weg zu eurem Versteck zurückzugehen, dort zu leveln, eure Tränke wieder aufzufüllen und es dann nochmal zu versuchen. Zu allem Überfluss gibt es an bestimmten Stellen sehr ungünstig gesetzte Speicherpunkte, sodass ihr einen Bosskampf wiederholen müsst, wenn ihr beim Verlassen des Kampfgebiets den Löffel abgebt.

Ein Fall für Sherlock Dracula

Neben den vielen Gegnern, die euch in den Straßen Londons auflauern, wurde der Stadt aber auch noch anderweitig Leben eingehaucht. Insgesamt gibt es über 60 interessante und einzigartige Charaktere, die ihr treffen könnt: von der stummen Blumenverkäuferin über den ehemaligen Boxer bis hin zur Patientin mit „Walking Corpse Syndrome". Da ihr mit jedem einzelnen Bewohner der Stadt ein Gespräch führen könnt, gibt es hier viele kleine Einzelschicksale zu entdecken. Indem ihr Aufgaben für die NPCs erledigt oder Hinweise über sie findet, lassen sich zudem neue Dialogoptionen freischalten. Das artet teilweise in Detektivarbeit aus und kann ziemlich zeit- und arbeitsaufwendig werden – macht euch im Gegenzug aber mit euren Vampirsinnen (ähnlich den Hexersinnen aus *The Witcher*) vertraut, mit denen ihr Blutspuren verfolgen oder Gegner analysieren könnt.

Schade ist, dass die Entwickler bei so viel Dialog auf eine deutsche Sprachausgabe verzichtet haben. Alle Gespräche sind leider nur auf Englisch verfügbar. Wer sich daran nicht stört, kann sich über eine abwechslungsreiche und authentische Synchro freuen. Jeder einzelne Charakter hat durch verschiedene Akzente und Dialekte – etwa von rumänischen oder irischen Einwanderern – seine individuelle Note. Die deutschen Untertitel sind ebenfalls solide und lassen euch das Geschehen auf dem Bildschirm gut nachvollziehen. Überraschenderweise sind die Texte aber nicht immer hundertprozentig einwandfrei: Hier und da hat sich ein Rechtschreibfehler eingeschlichen, auch das ein oder andere Wortspiel leidet schon einmal unter der Übersetzung. Außerdem sind sich die Charaktere manchmal ziemlich uneins, ob sie sich nun lieber duzen oder siezen wollen.

Auch die Charaktermodelle sind nicht auf dem neuesten Stand. Die Bewegungen sind dank Motion Capture zwar ganz gut gelungen, in die Gesichter der Figuren hätten die Entwickler aber mal besser etwas mehr Arbeit gesteckt. Viele der Gesprächspartner bleiben blass, ihre Gesichtsausdrücke sind meist nur angedeutet. Zudem schaut euer Gegenüber gerne mal an euch vorbei.

Grafik aus dem Gruselkabinett

Die Grafik ist insgesamt einer der größten Schwachpunkte des Titels. Optisch erinnert *Vampyr* oft an *Life is Strange* – das nun aber auch schon drei Jahre alt ist. Unverblümt ausgedrückt, sieht der neueste Titel aus dem Hause Dontnod zeitweise etwas altbacken aus und kann optisch nicht mit anderen Konkurrenten mithalten. Das beginnt schon bei der Spielwelt, die sich an einigen Ecken nicht unbedingt von ihrer schönsten Seite zeigt. Der Titel hat etwa oft mit verwaschenen Texturen und fehlender Detailtiefe zu kämpfen

Darüber hinaus leidet das Spiel (auf den Konsolen sogar noch



Mit euren Vampirsinnen könnt ihr Blutspuren verfolgen und Infos über Freunde und Feinde sammeln.



Je nachdem, wie ihr euch verhaltet, ändert sich der Gesundheitszustand der vier Londoner Stadtviertel.

stärker) unter Pop-ins. Jedes einzelne Schriftstück, das ihr lesen wollt, muss etwa erst gerendert werden. Bis dahin ist einfach nur ein unscharfer Papierschnipsel zu sehen. An einigen Stellen müssen Objekte nachgeladen werden, sodass manchmal ganze Gebäude wie aus dem Nichts auftauchen oder im Hintergrund eine Dampflok durch die Luft fährt, weil die entsprechende Eisenbahnbrücke noch nicht angezeigt wird. Diese Probleme treten auch auf dem PC vereinzelt auf. Dem Szenario geschuldet ist das Spiel zudem sehr düster, nicht nur was die Farbpalette, sondern auch was die Helligkeit betrifft. Es bietet sich daher an, diese im Hauptmenü direkt auf die höchste Stufe zu stellen. Sonst steht ihr während des Abenteuers schon mal gerne im Dunkeln und überseht leicht etwas.

Punkten kann der Titel hingegen durch seine moralische Komponente. *Vampyr* verfügt nämlich über einen adaptiven Schwierigkeitsgrad, eure Handlungen sorgen also dafür, wie fordernd das Abenteuer tatsächlich wird. Saugt ihr etwa eure Mitbürger aus, winken euch besonders viele Erfahrungspunkte, mit denen ihr euch verstärken könnt. Ein verlockender Weg, der allerdings nicht ohne Konsequenzen für euch und eure Umwelt bleibt. Ihr solltet also stets abwägen, ob es ein potenzielles Opfer wirklich „verdient" hat, ins Gras zu beißen.

Menschen sind Freunde, kein Futter

Wie es um London steht, könnt ihr in einer Übersichtskarte verfolgen. Dort werden euch zu jedem einzelnen Bürger Informationen und Gesundheitszustand angezeigt. Dabei machen sich vorherige Aktionen durchaus bezahlt: Je mehr Hinweise ihr zu einer Person gesammelt habt und je gesünder sie ist, desto mehr EP winken euch beim Aussaugen. Zudem gibt es eine Anzeige zur aktuellen Lage der verschiedenen Stadtgebiete, welche sich eurem Verhalten entsprechend verändert. Verteilt ihr etwa Medizin an Bedürftige, wird der Bezirk gesünder. Geht ihr hingegen häufig auf die Jagd, fällt die Anzeige in einen kritischen Bereich und der Stadtteil versinkt im Chaos. Die Straßen werden von Monstern durchstreift und die Bevölkerung leidet. Viele NPCs sind tot oder vermisst. So verliert ihr eine nicht unwesentliche Anzahl an Interaktionspartnern und damit verbundenen Hinweisen, Anekdoten und Hintergrundinformationen. Es ist quasi, als würde von einem Moment auf den anderen ein kompletter Teil des Spiels wegfallen. Das kann extrem ärgerlich und frustrierend sein, aber natürlich auch als konsequente Erzählweise gesehen werden.

So werdet ihr euch schließlich des Ausmaßes eurer Taten vollends bewusst. Euer Handeln beeinflusst den Lauf der Geschichte und welches Ende ihr am Schluss zu sehen bekommt. Ein durchaus kluger Schachzug seitens der Entwickler, zwingt er die Spieler doch in ein moralisches Dilemma: Verschone ich meine Mitbürger, verzichte auf zusätzliche Erfahrungspunkte und muss mich geschwächt den drohenden Gefahren stellen? Oder pfeife ich auf Ethik, opfere die Stadt und werde zu einem unbesiegbaren Herrscher der Nacht?

Tatsächlich ist der Unterschied in der Spielerfahrung allerdings doch nicht ganz so drastisch, wie man sich das vorstellen könnte. Denn auch wenn ihr euch dazu entschließt, keinen der Stadtbewohner für EP zu opfern, habt ihr kaum Probleme damit, genug Erfahrung und Stärke zu sammeln, um euch euren Gegnern zu stellen. Tatsächlich verhält es sich sogar so, dass sich das gesamte Spiel vergleichsweise problemlos beenden lässt, ohne auch nur einem NPC ein Haar zu krümmen. Stattdessen könnt ihr euren Blutdurst auch einfach an Ratten stillen.

Bis(s) zum Autosave

An dieser Stelle allerdings eine kleine Warnung: Wer den pazifistischen Ansatz bis zum Schluss durchzieht, muss einen neuen Spielstand anlegen, um die alternativen Entscheidungen und deren Konsequenzen auszuprobieren. Pro Spieldurchgang gibt es nämlich nur einen Speicherplatz, der automatisch überschrieben wird. Ihr könnt also nicht einfach neu laden und einen anderen Weg einschlagen. Das kann besonders problematisch sein, wenn es euch – wie bei uns geschehen – das Spiel zerschießt und folglich eine der Missionen verbuggt ist. Auch sonst werdet ihr vereinzelt mit kleinen Fehlern konfrontiert (offene Türen lassen sich nicht passieren, Jonathan steckt an Gegenständen oder in der Wand fest), sodass eine manuelle Speicherfunktion durchaus Sinn ergeben hätte.

Während des letzten Abschnitts des Spiels könnt ihr zudem nicht mehr in die Stadt zurückkehren. Für Perfektionisten bietet es sich also an, alle Sammelaufgaben, Nebenmissionen und Gespräche abzuschließen, ehe ihr euch dem finalen Boss stellt. Alternativ bleibt euch natürlich immer die Möglichkeit, noch einmal ganz von vorne anzufangen. Das soll sich sogar lohnen, gibt es laut Aussage der Entwickler doch gleich mehrere verschiedene Enden zu sehen. Sie variieren, je nachdem, wie ihr euch während eures Playthroughs verhalten habt. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



„Solides Action-RPG mit einigen technischen Mängeln."

Ich hatte mit *Vampyr* definitiv meinen Spaß. Der neue Titel aus dem Hause Dontnod zieht einen mit seiner düsteren Atmosphäre und packenden Geschichte in den Bann. Die RPG-Elemente sind stimmig, die Kämpfe knackig, aber nicht frustrierend. Auch das Konzept der moralischen Entscheidungen funktioniert gut, kommt aber nicht an *Life is Strange* heran. Zu manchen Charakteren fehlte mir einfach die Bindung. Größter Kritikpunkt ist neben der teils dürftigen Grafik besonders die limitierte Speicherfunktion, die verhindert, dass mit verschiedenen Spielweisen experimentiert werden kann. Die geringe Gegnervielfalt, die teils sehr langen Wege und die technischen Macken stehen schließlich einer besseren Wertung im Wege.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schönes Setting und dichte Atmosphäre
- ➕ Stimmungsvoller Soundtrack
- ➕ Packende Story mit historischen Einflüssen
- ➕ Über 60 NPCs mit persönlicher Geschichte
- ➕ Moralische Entscheidungen mit Einfluss auf den Spielverlauf
- ➕ Adaptiver Schwierigkeitsgrad
- ➕ Simples Skill- und Upgrade-System
- ➕ Gutes Vampir-Gameplay
- ➕ Leicht zugängliche, aber dennoch fordernde Kämpfe
- ➖ Grafisch nicht auf Top-Niveau
- ➖ Mimik der Charaktere schlecht umgesetzt
- ➖ Einige kleinere Glitches
- ➖ Teilweise lange Wege (ein Schnellreise-Feature wäre von Vorteil)
- ➖ Vergleichsweise kurze Spielzeit von etwa 15 Stunden
- ➖ Lediglich ein Speicherstand pro Spieldurchgang
- ➖ Nur englische Sprachausgabe





Taktik spielt eine wichtige Rolle. So hat unsere recht große Armee in dieser Situation schlechte Karten, weil sie in einen Hinterhalt gelockt wurde und der Feind von ordentlichen Flankierungsboni profitiert.

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Destructive Creations
Publisher: 1C Company
Erscheinungsdatum: 22. Mai 2018
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 16 Jahren

Ancestors **Legacy**

Von: Matthias Dammes

Mit dem Mittelalter-Strategiespiel wollen die umstrittenen Entwickler Destructive Creations ihren Ruf aufpolieren. Herausgekommen ist eine durchaus sehenswerte Strategieperle.

Nach dem Zusammenbruch der antiken Weltordnung und Reiche kam für Europa eine dunkle und brutale Zeit. Aus dem Norden verbreiteten die brandschatzenden Horden der Wikinger Schrecken an den Küsten des Kontinents und der britischen Inseln. Die Angelsachsen kämpfen jedoch nicht nur gegen die Nordmänner, sondern auch in blutigen Auseinandersetzungen untereinander. Im Osten von Europa toben Stammeskriege unter den Slawen, während im Heiligen Römischen Reich die Herrscher um Kontrolle in ihrem riesigen Einflussgebiet ringen.

Das tiefste Mittelalter vom 8. bis zum 13. Jahrhundert bietet also ausreichend Potenzial für Konflikte, die als Grundlage eines Strategiespiels dienen können. Das dachten sich auch die Entwickler von *Ancestors Legacy*. In derzeit sechs Kampagnen zu je fünf Missionen schickt euch das Spiel als Anführer der Wikinger, Angelsachsen, Deutschen und Slawen in die Schlacht. Jeder Feldzug erzählt die Geschichte eines bestimmten Herrschers. So erleben wir Mieszko I., wie er die slawischen Stämme erstmals zu einem Land der Polen vereinigt, und den jungen deutschen König Rudolf I., der in seinem riesigen Heiligen Römischen Reich gegen Raubritter kämpft.

Mittelalter-Taktik

Hinter der historischen Fassade verbirgt sich jedoch ein recht modernes Strategiespiel, das sich am ehesten mit *Company of Heroes* vergleichen lässt. An einer vorgegebenen Stelle errichtet ihr eure Hauptbasis. Dazu werden Bauaufträge erteilt und eure Untertanen zimmern die entsprechenden Gebäude dann an ebenfalls vorgegebenen Punkten zusammen. Um die benötigten Rohstoffe Holz, Nahrung und Eisen zu sammeln, erobert ihr in der Umgebung liegende Dörfer und lasst die dortige Bevölkerung für euch arbeiten. Dazu muss das jeweilige Haupthaus eingenommen werden. Nach der Übernahme schicken wir Dorfbewohner zu den vorgegebenen Ressourcenpunkten und errichten Türme, um die übernommene Siedlung zu schützen.

Einheiten rekrutiert ihr in Truppstärke und bis zu zehn dieser Trupps könnt ihr maximal befehligen. Dabei solltet ihr auf eine ausgewogene Zusammenstellung aus Fernkämpfern, Nahkämpfern und Reitern achten. Die Kämpfe



Die Handlung der Kampagnen wird teilweise ich schick gezeichneten Sequenzen erzählt, allerdings nur mit englischer Sprachausgabe.


Die Gebäude in unserer Basis werden an fest vorgeschriebenen Orten gebaut.


In der Nahansicht lassen sich die Gefechte in schick choreografierten Animationen bewundern.

fallen dabei erfreulich taktisch aus. So machen eure Einheiten deutlich mehr Schaden, wenn sie den Feind von hinten oder aus der Flanke heraus angreifen. Reiter sind gut geeignet, um einen Trupp Bogenschützen schnellstmöglich niederzutrampeln, während Speerkämpfer den Ansturm von Kavallerie effektiv aufhalten können. Auch auf das Zusammenspiel eurer eigenen Einheiten solltet ihr achten. Bogenschützen solltet ihr zum Beispiel befehlen, das Feuer einzustellen, wenn Nahkämpfer den Gegner erreicht haben, um die eigenen Truppen nicht zu schädigen.

In den Kampagnen setzen die Entwickler die unterschiedlichen Eigenschaften der Einheiten auch für spannende Schleichmissionen ein. Ohne den Rückhalt einer Basis gilt es dann, mit wenigen Soldaten bestimmte Ziele zu erreichen. Dazu können sich die Truppen in hohem Gras verstecken, um zum Beispiel einen Hinterhalt zu legen. Nach einem erfolgreichen Scharmützel werden verwundete Krieger per Lazarett-Befehl geheilt. Steht ein eigenes Lager zur Verfügung, lassen sich auch teilweise dezimierte Truppen wieder auffüllen. Die Kämpfer gewinnen außerdem an Erfahrung, was ihre Werte verstärkt. Beim ersten Stufenaufstieg wählt ihr zusätzlich aus drei verschiedenen Ausrichtungen wie Offensiv und Defensiv. Mit dem Einsatz von Rohstoffen könnt ihr zudem die Ausrüstung einzelner Truppen verbessern.

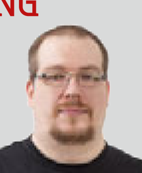
Die Wucht des Krieges

Die Schlachten weiß das Spiel auch beeindruckend in Szene zu setzen. Wir verfolgen das Geschehen nicht nur aus einer hohen abstrakten Vogelperspektive. Bei Bedarf zoomen wir ganz nah ans Geschehen heran, bis auf Augenhöhe mit unseren Truppen. Dabei wird die Wuchtigkeit des Nahkampfes förmlich spürbar. Schwerter prallen auf Schilde, anstürmende Speerträger treiben ihre Lanzen in überrumpelte Gegner und schwer gepanzerte Ritter zu Pferde reiten spektakulär durch Ansammlungen von Bauern wie ein heißes Messer durch Butter. Jeder Kämpfer wird dabei individuell entsprechend seiner jeweiligen Kampfsituation animiert. Die Entwickler haben bei den Animationen sehr viel Liebe zum Detail an den Tag gelegt. So wechseln Bogenschützen zum Beispiel zum Schwert, wenn sie in einen Nahkampf gezwungen werden. Natürlich sind die Fernkämpfer dabei längst nicht so kampfstark wie ein ausgebildeter Trupp Axtkämpfer.

Die schicken Gefechte sind der Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Damit wir uns nicht unnötig mit der wirtschaftlichen Komponente aufhalten, erreichen wir die meisten Befehle zum Bau von Häusern, der Forschung und dem Ausheben von Truppen über das intelligente Interface, ohne dabei den Blick von unserer Armee abwenden zu müssen. Auch wenn die Truppenauswahl für jede Fraktion recht überschaubar und die Missionsvielfalt schnell erschöpft ist, finden Strategie-Fans in *Ancestors Legacy* dennoch genügend Herausforderungen, um lange gut unterhalten zu werden. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Hübsch inszeniertes Taktik-Gemetzel im Mittelalter"

Ich bin eigentlich ein Anhänger der klassischen Echtzeitstrategie nach dem Muster von *Age of Empires* und *Command & Conquer*. Also in Ruhe eine Basis aufbauen und eine große Armee ausheben, dann zur Tat schreiten. Dennoch mochte ich auch *Company of Heroes* mit seinem Fokus auf spannende Gefechten mit überschaubaren Truppengrößen. Ich bin erstaunt, wie gut es *Ancestors Legacy* gelingt, dieses Spielprinzip in ein mittelalterliches Szenario zu transportieren, wo sich schwer gepanzerte Deutschritter und wilde Nordmänner gegenüberstehen. Der taktische Anspruch steht dabei klar im Vordergrund. Wer keine Rücksicht auf die Vorteile der einzelnen Truppen, auf Flankenangriffe und Hinterhalte nimmt, wird in den interessant gestalteten Kampagnen auch auf leichtem Schwierigkeitsgrad schnell an seine Grenzen stoßen. Ich hätte mir nur gewünscht, dass die versuchte Vielfältigkeit durch optionale Missionsziele mir auch irgendwelche Vorteile bringen würde.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sechs Kampagnen
- ➕ Super inszenierte Kämpfe
- ➕ Motivierendes Ressourcen-System durch Dörfer
- ➕ Unterschiedliche Nationen
- ➕ Gutes Interface-Design
- ➕ Nachvollziehbares Stein-Schere-Papier-Prinzip
- ➕ Mehrspieler- und Skirmish-Modus mit zehn Karten
- ➖ Sprachausgabe nur auf Englisch
- ➖ Wenig Einheitentypen
- ➖ Missionen werden irgendwann repetitiv
- ➖ Optionale Missionsziele ohne echten Nutzen

WERTUNG 81



Zu den sechs bereits vorhandenen Kampagnen sollen bald noch zwei weitere dazukommen.

Wenn ein Trupp genügend Erfahrung gesammelt hat, legen wir die Ausrichtung der Kämpfer fest.

Die Rätsel sind sehr simpel. Sammelt Objekte, zeichnet Runen an Wände und weiter geht's.

Agony

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Madmind Studios
Publisher: Playway
Erscheinungsdatum: 29. Mai 2018
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 18 Jahren

Wenn selbst das Laufen zur Qual wird, dann befindet ihr euch in einer ganz speziellen Hölle. *Agony* ist ambitioniert, aber zum Scheitern verurteilt.

Von: Katharina Reuß

Agony möchte schockieren. Welches Spiel hat sonst im Vorfeld durch eine Szene von sich reden gemacht, in der ein Baby von einem Stein zerquetscht wird? Liebhaber von extremer Unterhaltung begrüßen Tabubrüche, Gewalt- und Sex-Eskapaden, weshalb die erforderliche Summe zur Vollendung von *Agony* auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter rasch zusammenkam. Dumm nur, wenn die geplanten Schockmomente und damit der Schlüssel zu den Herzen der Unterstützer aus dem Spiel gestrichen werden müssen. Das Versprechen, dass wenigstens die PC-Spieler einfach einen Patch herunterladen können, der sämtliche Zensuren außer Kraft setzt, wurde gebrochen, auch am Rechner ist das Blut pink, pralle Hintern wackeln nicht, ihr könnt keine virtuellen Babys töten. Aktueller Stand am 13. Juni 2018: Im September soll tatsächlich (nur auf dem PC) eine Uncut-Fassung von *Agony* erscheinen. Die umfasst alle gestrichenen Parts, neue Sound-Effekte und einen von Beginn an freigeschalteten Agony-Modus, Besitzer der Original-Fassung bekommen einen Rabatt von 99 Prozent auf den Kaufpreis. Aktuell haben Spieler nur Zugriff auf das zensierte *Agony* ohne die Möglichkeit, entstellte Pixelbabys zu ermorden. Ist es schade um solche Geschmacklosigkeiten? Darüber kann man sicher streiten, aber de facto bekommen die Unterstützer des Titels im Moment nicht das tabulose Skandal-Adventure, für das sie Geld gespendet haben. Und wie schlägt sich *Agony* von der Zensurdebatte abgesehen? So rein als Horror-Adventure betrachtet? Die ersten Meinungen zu *Agony* waren alles andere als wohlwollend, international bewegt sich der Wertungsdurchschnitt bei traurigen 47 Prozent Spielspaß – die User-Meinungen sind sogar noch vernichtender.

Willkommen in der Pixelhölle

Sieht ganz schön pixelig aus hier, denken wir uns, während wir kopfüber in die Unterwelt stürzen. Und wer hätte gedacht, dass die Hölle unter Bildzerreißen leidet? Die Technik ist ein Schatten der im Vorfeld gezeigten Szenen. Selbst wenn man die Unschärfe, den Vignetteneffekt und chromatische Aberration abschaltet, ist *Agony* (unabsichtlich!) scheußlich anzusehen. Die Einstellung der Gamma-



Die Äpfel der Erkenntnis verleihen euch Skill-Punkte, die ihr im Menü in Fertigkeiten investiert.

Nacktheit ist ein großes Thema in *Agony*. Schade, dass die Modelle so mies aussehen.

Vor diesen Dämonen solltet ihr euch verstecken. Später schlüpft ihr kurzzeitig in deren Haut.

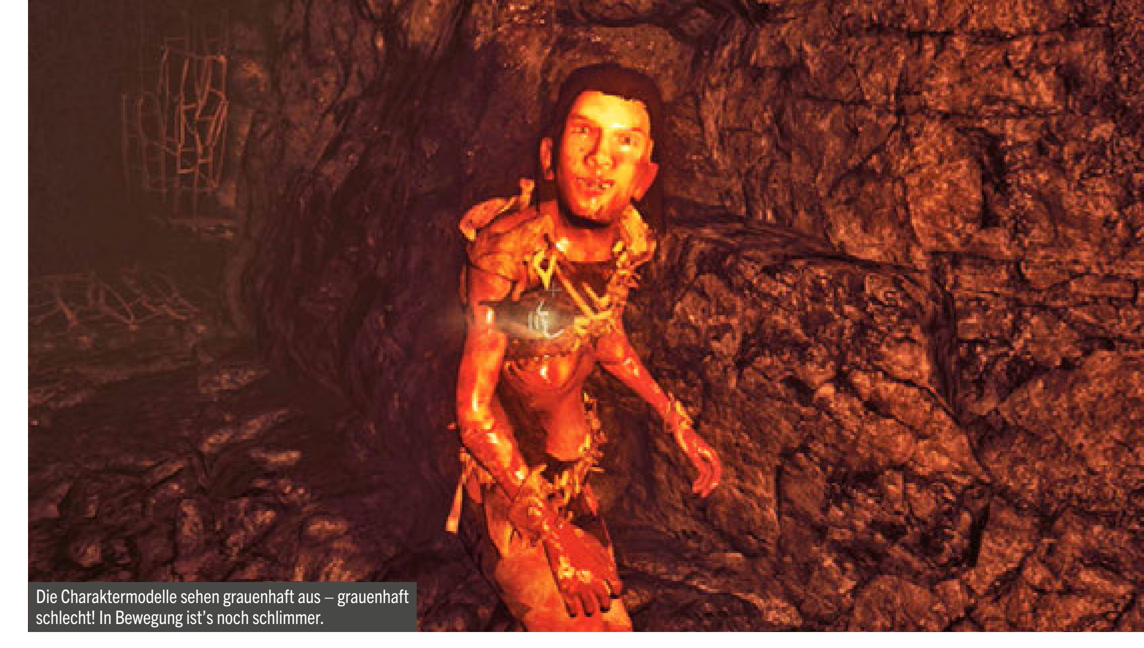
werte gleicht einem Drahtseilakt: Dreht ihr die Helligkeit auf, blendet euch das Licht und die abstoßende Umgebung tritt noch stärker zutage, regelt ihr das Bild dunkler, verliert ihr in der Finsternis völlig die Orientierung. Das Furchterregendste an *Agony* sind nicht die Leichenberge, fleischfressende Dämonen oder von der Decke hängende Föten, sondern die grotesken NPC-Charaktermodelle, die frappierend an missgestaltete Knetfiguren erinnern. Die gerade erwähnten Bocksfußdämonen verlieren in dem Moment ihren Schrecken, wenn ihr sie das erste Mal albern herumstampfen seht. All die ungelenken Animationen wirken, als stammten sie (wie auch vieles andere in *Agony*, unter anderem das unsägliche Menü) aus den 90er-Jahren. Wenn ihr ein Objekt aufnehmt, schwebt es euch in die Hand. Ihr bleibt an mikroskopischen Hindernissen hängen. Keine gute Voraussetzung bei einem Spiel, in dem man die meiste Zeit damit verbringt, herumzulaufen und Dinge aufzuheben.

Elend überall

In einer Hinsicht liefert *Agony* jedoch ab: Die Hölle, wie sie Madmind Studio erdacht hat, ist furchterregend, abstoßend, vielschichtig und obszön. Das Leveldesign zeigt sich dementsprechend mal klaustrophobisch, mal labyrinthartig, aber stets ziemlich verwirrend. Das kann man *Agony* sicher ankreiden, die verworrene Gestaltung passt aber sehr gut zum Setting – wäre ja auch merkwürdig, wenn den verlorenen Seelen zuliebe die Sehenswürdigkeiten der Hölle ausgeschildert wären. Als Orientierungshilfe greift ihr auf eine Art Navigations-Lichtspur wie in *Dead Space* zurück, der Einsatz ist aber begrenzt. Das Gleiche gilt für die Checkpoints, ihr sichert euren Fortschritt an sogenannten Seelenspiegeln. Die zerbrechen, nachdem ihr dort zum dritten Mal neu angefangen habt. Immerhin seid ihr nicht sofort verloren, wenn euch ein Dämon vernascht: Eure Seele kann Platz nehmen in einem der anderen jämmerlichen Hölleninsassen, vorausgesetzt, er oder sie trägt keinen Jutesack auf dem Kopf. Folglich müsst ihr den Gestalten auf dem Weg die Säcke abnehmen, wenn ihr deren Körper als Wirt nutzen wollt. Später könnt ihr sogar in Dämonen schlüpfen.

Das Fleisch ist schwach

Als schwacher Mensch habt ihr den Ausgeburten der Hölle nichts außer einer Fackel entgegenzusetzen, in den meisten Fällen aber empfiehlt es sich, zu schleichen und Verstecke zu nutzen. Als Stealth-Spiel funktioniert *Agony* nicht sonderlich gut, zum einen wegen der ungelenken Fortbewegung. Zum anderen ist die KI der Dämonen eigenwillig – klar, Feuer zieht die Monster an, aber ansonsten folgen die Laufwege eurer Feinde an vielen Stellen keiner besonderen Logik. Da muss man manchmal einfach ein paar Minuten warten. Nicht sonderlich spannend, und auch nicht un-



Die Charaktermodelle sehen grauenhaft aus – grauenhaft schlecht! In Bewegung ist's noch schlimmer.



Immer tiefer steigt ihr in die Hölle hinab. Einige Umgebungen sind wirklich gruselig gestaltet.

heimlich. Auch die Rätseleinlagen in *Agony* enttäuschen: Malt eine Rune nach, um Türen zu entsperren, sammelt herumliegende Herzen, um Tore zu öffnen oder andere Mechanismen in Gang zu setzen, zerschlagt diverse Hindernisse in Dämonengestalt.

Auf verlorenem Posten

Agony ist ein rätselhaftes Spiel, und das in vielerlei Hinsicht. Die bereits erwähnten Seelenspiegel etwa: Im Menü gibt es eine Möglichkeit, das Zerbrechen der Save Points außer Kraft zu setzen. Bei unserem Spielstand führte das dazu, dass beim Laden dann jedes Mal eine Fehlermeldung erschien, kurz darauf wieder verschwand und der Spiegel unbenutzbar wurde. Ist das ein Bug oder eine Mechanik? In diesem Falle ist die Antwort zwar klar, aber an vielen anderen Stellen kommen ähnliche Unsicherheiten auf. Ist das korrekt so oder ein Fehler im Spiel? Bin ich hier richtig? War ich hier nicht gerade schon einmal? Wieso funktioniert das nicht? Was mache ich hier eigentlich? Fans von *Dark Souls* haben Erfahrung mit indirekt erzählten Storys, bei *Agony* wird es ähnlich gehandhabt wie in From Softwares Rollenspielen. Überall in der Hölle sind Briefe und Notizen verteilt, so ganz ohne Anhaltspunkt zu eurer eigenen Identität ist es allerdings nicht motivierend oder spannend, nach Antworten zu suchen, zumal ihr als bemitleidenswerter Märtyrerwurm gefühlt ohnehin keinen Einfluss habt auf Dämonen und die Hölle. Aber dem einen oder anderen dürfte gerade diese Hilflosigkeit und Unsicherheit beim Voranschreiten gefallen.

Feuer und Eis

Im Verlauf des etwa sieben- bis zehnstündigen Abenteuers werden Steuerung und Grafik nicht besser, die offeneren Umgebungen, Eis, Wasser und Wälder sorgen aber ein wenig für Abwechslung, genauso wie die Möglichkeit, unterschiedliche Dämonen zu besetzen. Wenn ihr den Nerv habt, so tief in die Hölle hinabzusteigen, bietet das Horror-Adventure zusätzlich unterschiedliche Enden, den Agony-Modus, bei dem ihr in zufallsgenerierten Levels Items sucht und Punkte sammelt und den Succubus-Modus, bei dem ihr von Anfang an einen Dämon verkörpert.

Die Idee ist gut, die Ausführung lässt zu wünschen übrig, aber der Weg in die Hölle ist ja bekanntlich mit guten Vorsätzen gepflastert. So bedarf es einer großzügigen Portion guten Willens und Leidensbereitschaft, um die vielen Plagen zu ertragen, die euch *Agony* aufbürdet. Es gibt Höllentrips, die deutlich besser funktionieren, sowohl spielerisch als auch optisch – erinnert sich etwa noch jemand an *Dante's Inferno*? Oder an dieses kleine, unbekannte Spiel namens *Doom*? Im aktuellen Zustand, nämlich mit Patch 3.0 (der liefert unter anderem New Game Plus und entfernt die Framerate-Limitierung), bleibt *Agony* nichts als ein Dasein in der Unterwelt der Horror-Spiele. Eine Erlösung? Nicht in Sicht. Dafür sind die Probleme zu tiefgreifend. ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Reuß



„Die Hölle hab' ich mir anders vorgestellt"

Als ich *Agony* zuletzt im Rahmen einer Vorschauveranstaltung spielte, war ich zuversichtlich, dass die Bugs und kleinen Problemchen in der fertigen Fassung verschwunden sein würden. Ein funktionales Bewegungssytem zu programmieren, ist ja nun nicht gerade eine Mammutaufgabe. Trotz Verschiebung ist der Zustand von *Agony* kurz nach Release jedoch bedauerlich. Ich habe mich gerne eingelassen auf die schauderhafte Reise, an vielen Punkten aber hätte ich das Handtuch geschmissen, wenn ich *Agony* privat gespielt hätte. Dabei wird das Adventure tatsächlich ein klein wenig besser, sobald man das erste Kapitel hinter sich gelassen hat. Die Zensur treibt übrigens seltsame Blüten: Während männliche Figuren unzensiert ihre Penisse schwingen dürfen, haben weibliche Höllenbewohner keine primären Geschlechtsmerkmale mehr. Muss man das verstehen?

PRO UND CONTRA

- ➕ Ekelhaft-schauriges Design
- ➕ Gruselige Sound-Effekte
- ➕ Einige unheimliche Momente
- ➕ Ein paar offenere Spielumgebungen
- ➕ Unterschiedliche Enden
- ➕ Zusätzliche Spielmodi
- ➖ Mieses Beleuchtungssystem; Spiel ist immer zu dunkel oder zu hell
- ➖ Bildzerreißen, Ruckeln
- ➖ Diverse Bugs
- ➖ Langweilige Stealth-Abschnitte
- ➖ Stellenweise seltsame KI
- ➖ Öde Rätsel
- ➖ Spielfigur bewegt sich langsam
- ➖ Schlechte Synchronisation
- ➖ Unfreiwillig lustige NPC-Modelle
- ➖ Miese Animationen
- ➖ Mechaniken werden schlecht oder gar nicht erklärt




Solche Statuen könnt ihr zum Leben erwecken. Sammelt einfach genug Herzen.


Die Seelenspiegel dienen als Checkpoints. Hier startet ihr nach dem Bildschirmtod.

Overload

Die 360-Grad-Action von *Overload* spielt sich fast genauso wie im 23 Jahre alten *Descent*. Klasse!

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Revival Productions
Publisher: Revival Productions
Erscheinungsdatum: 31. Mai 2018
Preis: ca. € 25,-
USK: nicht geprüft

Entstaubt die Joysticks, die Schöpfer von *Descent* sind zurück! *Overload* liefert die gleiche 360-Grad-Action wie vor 23 Jahren. Aber kann das heute noch begeistern?

Von: Felix Schütz

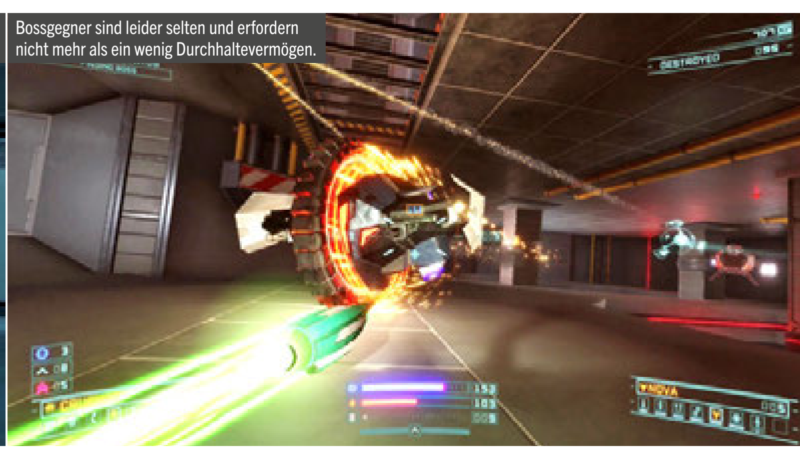
Die 90er-Jahre waren so etwas wie die goldene Ära der Ego-Shooter: Ein Meilenstein jagte den nächsten, von *Doom* bis *Half-Life* wurde das Genre erstklassig bedient! Andere dagegen stellten es buchstäblich auf den Kopf – so wie *Descent* von Parallax Software, das 1995 für Staunen sorgte. Die Entwickler inszenierten hier schwindelerregende 3D-Action, in der die Spieler ein kleines Raumschiff durch stockfinstere Weltraumbasen lenkten, bei voller 360-Grad-Freiheit! Mit toller Spielbarkeit, starker KI und cleverem Leveldesign gelang Parallax ein kleiner Geniestreich. Und nun, rund 23 Jahre später, wollen die Entwickler es noch einmal wissen: Vereint unter der neuen Flagge von Revival Productions liefern die *Descent*-Erfinder ihr neues Werk *Overload* ab. Das schert sich nicht um Innovationen, sondern will an alte Tugenden anknüpfen und das Spielgefühl von damals aufleben lassen.

Story? Nebensache!

In *Overload* steuern wir einen Raumgleiter durch 15 lose verknüpfte Levels (plus ein paar versteckte Mini-Levels), darunter Weltraumbasen, Minen, unterirdische Stationen und Fabriken. Dort haben sich aggressive Roboter breitgemacht, den Grund dafür erfahren wir aus Audionotizen, die wir zufällig in den Levels aufsammeln. Zwischen den Missionen gibt's außerdem Briefings, in denen aber nur eine Roboterstimme einen Text vorliest – das ist so langweilig wie es klingt und drängt die ohnehin dünne Geschichte noch weiter ins Abseits. Auch die Missionstypen sind ziemlich fad: Meistens müssen wir nur einen Reaktor in den Tiefen der Station finden, ihn in die Luft jagen und dann schleunigst den Ausgang erreichen, bevor der Laden in die Luft fliegt – da hätte sich *Overload* ruhig mehr zutrauen können! Selbst die seltenen Bosskämpfe können den Mangel an Abwechslung nicht ausgleichen.



In den meisten Levels sind Zivilisten versteckt, die wir einsammeln sollten, um dafür einen Batzen Upgrade-Punkte zu erhalten.



Bossgegner sind leider selten und erfordern nicht mehr als ein wenig Durchhaltevermögen.

Descent wäre stolz!

Da man sein kleines Raumschiff frei in sämtliche Richtungen lenken und drehen kann, ist eine ausgefeilte Steuerung unverzichtbar. Hier macht Revival nahezu alles richtig: Egal ob mit Gamepad oder Maus, *Overload* spielt sich herrlich präzise und eingängig! Beschleunigung, automatische Drehung, Tastenbelegung und vieles mehr, alles lässt sich den eigenen Wünschen anpassen. Einzig die Waffenauswahl mit ihren versteckten Radialmenüs gerät mit Maus und Tastatur umständlich, hier dürfen die Entwickler gerne noch mal ran.

Dank der guten Bedienung ist es eine Freude, die verschachtelten Innenlevels zu erkunden, in denen Türen, Wegkreuzungen und Geheimnisse in allen Himmelsrichtungen zu finden sind. Ein guter Orientierungssinn ist daher Pflicht! Wie in *Descent 2* dürfen wir aber in den meisten Levels auch einen nützlichen Guide Bot einsetzen, der uns zum nächsten Schlüssel oder Missionsziel bringt. Obendrein gibt's eine erstaunlich brauchbare Übersichtskarte, die uns oft dabei half, den richtigen Weg zu finden.

Clevere Blechbüchsen

Neben guter Orientierung ist vor allem ein flinker Abzugsfinger gefragt, denn in *Overload* gibt's Action satt! Die feindlichen Roboter agieren angenehm schlau und aggressiv; manche Exemplare schwingen riesige Kreissägen und rasen funkensprühend auf uns zu, andere bleiben geschickt auf Distanz und legen Minen oder machen uns mit zielsuchenden Raketen die Hölle heiß. Weil die Gegner oft unerwartet anrücken oder sich in dunklen Ecken verbergen, kommt immer wieder Spannung auf! Mehrere Schwierigkeitsgrade sorgen außerdem dafür, dass auch Profis gefordert werden. Schönes Detail für Kenner von *Descent 2*: Auf den nervigen Thief Bot haben die Entwickler diesmal verzichtet. Ein Glück!

Rundum-Action in Reinkultur

Den Blechschurken heizen wir mit einem ordentlichen Waffenarsenal ein: Es gibt Laserkanonen, Shotguns, Plasmawerfer, verschiedenste Raketen, Zeitbomben und einiges mehr. Gutes Trefferfeedback, pralle Explosionen und schöne Partikeleffekte sorgen für gepflegten Ballerspaß! Besonders praktisch: eine Wumme, deren Energiegeschosse an der Levelgeometrie abprallen. So lassen sich Feinde auch „ums Eck" ausknipsen!

Wer die Levels aufmerksam nach Secrets absucht, der erbeutet Upgrade-Punkte, die man zwischen den Missionen in die Verbesserung des Schiffs stecken kann. So lassen sich nicht nur Panzerung und Energieverbrauch optimieren, auch jede Waffe und jede Rakete kann in zwei Stufen ausgebaut werden. Schön: Bei der zweiten Stufe entscheiden wir uns zwischen einem von zwei Schussmodi und suchen uns so das Upgrade aus, das am besten zu uns passt.

Viel Licht, aber auch Schatten

Mit seiner ausgefuchsten Steuerung und knackigen Kämpfen macht *Overload* vieles richtig. Aber auch alles? Leider nein! Das Leveldesign ist zwar überwiegend gelungen und fordernd, aber nicht auf durchgängig hohem Niveau: Gerade die letzten Missionen haben uns mit ihren stockfinsteren Gängen, fies platzierten Feinden und ihrem eintönigem Look enttäuscht. Nebenbei sind das auch die einzigen Levels, in denen so etwas wie simple Schalterrätsel zum Einsatz kommen. Was eigentlich eine willkommene Abwechslung sein sollte, entpuppt sich als nervige Geduldsprobe, die zu viel Tempo aus dem Spiel nimmt.

Nur ein Fall für starke Nerven: Der elektronische Soundtrack, der pausenlos im Hintergrund vor sich hindudelt. Manche Tracks halten sich unauffällig zurück, andere dagegen dröhnen so aggressiv und anstrengend aus den Boxen, dass wir die Musik nach einer Weile heruntergeregelt haben. So kommen auch die guten Soundeffekte besser zur Geltung!

Triste Umgebungen

Auch die Optik der Levels lässt viel Luft nach oben: Die meisten Umgebungen wirken kahl, fast klinisch sauber – es gibt keine atmosphärischen Dampf- oder Raucheffekte, so gut wie keine organischen Elemente, keine animierten Förderbänder, Maschinen oder andere Details, die für Leben in den Levels gesorgt hätten. *Overload* ist zwar schick ausgeleuchtet und hübsch texturiert, in Sachen Gestaltung aber erschreckend nah dran am uralten *Descent 2*.

Der Stil hat aber auch sein Gutes, denn so bleibt die Framerate stets geschmeidig. Außerdem heben sich Gegner, Türen und Power-ups trotz der spärlichen Beleuchtung gut von den Umgebungen ab, die Action bleibt dadurch meist übersichtlich. Das ist vor allem dann wichtig, wenn ein VR-Headset zum Einsatz kommt. Wir haben mehrere Levels mit einer HTC Vive getestet, unser Fazit: Einfach das hässliche Cockpit ausblenden und einen starken Magen mitbringen, dann steht euch ein starkes VR-Erlebnis bevor!

Multiplayer und Challenge-Modus

Neben der Kampagne bietet *Overload* auch einen Herausforderungsmodus mit zwölf Levels und verschiedenen Einstellungen. Auch ein Mehrspielermodus für bis zu acht Spieler mit zehn Levels, Ranglisten und LAN-Unterstützung ist an Bord. Im Test bekamen wir aber kaum Mitspieler zu Gesicht – dass sich *Overload* zum Online-Dauerbrenner entwickelt, darf bezweifelt werden. Zum fairen Preis von 25 Euro liefert es aber trotzdem ein schönes Shooter-Paket, das sich vor allem Fans der ersten *Descent*-Teile nicht entgehen lassen sollten, sie bekommen das gleiche Spielgefühl wie vor 23 Jahren geboten. Und genau das wollten die Entwickler schließlich erreichen! ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

„*Descent* in Reinkultur: etwas eintönig, aber super spielbar!"

Als Fan von *Descent* fühlte sich *Overload* für mich an wie ein herrlicher Rückfall in die 90er: Nahezu alles, was schon damals spaßig war, findet sich auch in *Overload* wieder, allen voran die tolle Spielbarkeit. So macht's Laune, die Levels nach Secrets abzusuchen und die aggressiven Robotergegner zu zerfetzen! Trotz aller Nostalgie hätte ich mir aber lebendigere Levels mit einzigartigen Aufgaben und kreativen Hindernissen gewünscht. Oder ein paar Werkzeuge, mit denen ich Gestein bearbeiten, die Umgebung genauer erkunden oder Geräte bedienen kann. Nach ein paar Levels nutzt sich das schlichte Konzept und das kahle Umgebungsdesign nämlich doch spürbar ab – schon allein deshalb kann ich *Overload* auch nicht uneingeschränkt empfehlen. Wer aber schon *Descent* geliebt hat und ein Spiel sucht, das genau dieses Spielgefühl transportiert, greift hier zu!

PRO UND CONTRA

- ➕ Konzept und Spielgefühl von *Descent* perfekt eingefangen
- ➕ Sehr gute, präzise Steuerung
- ➕ Verschachtelte Levels mit zig Secrets
- ➕ Gute Karte,hilfreicher Guide Bot
- ➕ Aggressive, meist clevere Gegner
- ➕ Stimmungsvolle Beleuchtung
- ➕ Satte Waffen- und Explosionseffekte
- ➕ Simples, nützliches Upgradesystem
- ➕ Auch im VR-Modus gut spielbar
- ➕ Fairer Preis (25 Euro)
- ➖ Eintönige Missionsziele
- ➖ Levels optisch schlicht und leblos
- ➖ Story wird langweilig inszeniert
- ➖ Unpraktische Waffenauswahl
- ➖ Lahme Missionsbesprechungen
- ➖ Schwache Bosskämpfe
- ➖ Die letzten Levels enttäuschen
- ➖ Unbefriedigendes Finale
- ➖ Soundtrack zum Teil anstrengend

WERTUNG 75



Auf Wunsch führt uns der Guide Bot zuverlässig ins Ziel. Leider fehlt er ausgerechnet in den unübersichtlichen späteren Levels.


Die Levels sind zwar schlicht gestaltet, doch dafür sehen die Waffeneffekte und Explosionen klasse aus!

„We build our future“. Es geht also immer vorwärts, denn das Fahrzeug hat auch keinen Rückwärtsgang.

Genre: Adventure
Entwickler: Okomotive
Publisher: Mixtvision
Erscheinungsdatum: 17. Mai 2018
Preis: ca. € 15,-
USK: kein Angabe

Far: Lone Sails

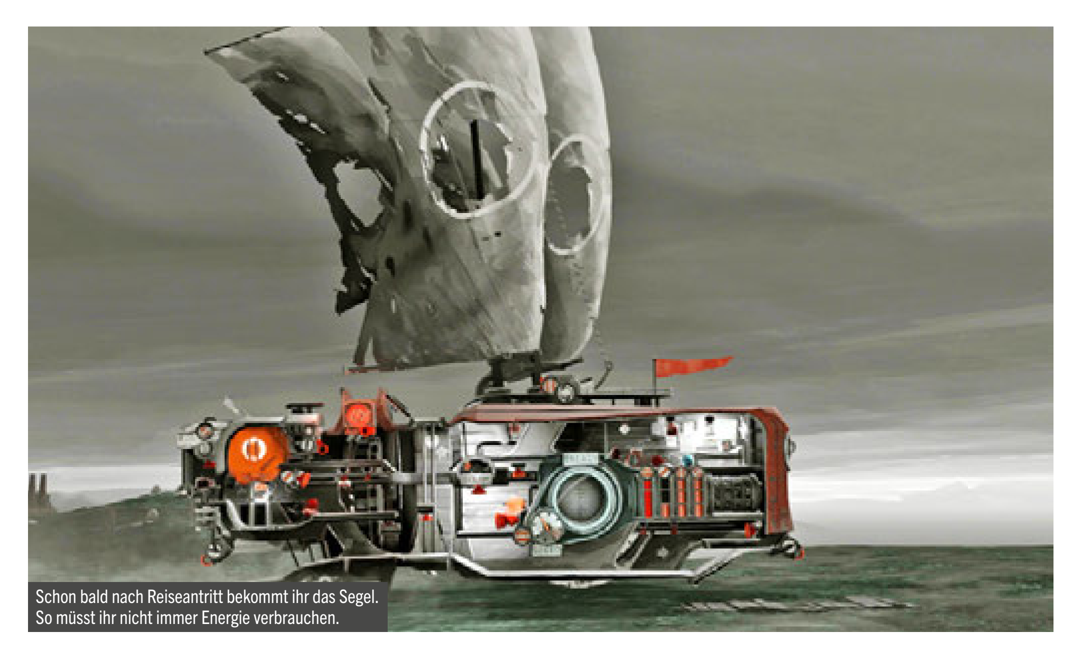
Ein Fahrzeug, eine trostlose Einöde und eine weite Fahrt zu unbekannten Gefilden. Alles getragen von einer melancholischen Stimmung.

Von: Paula Sprödefeld

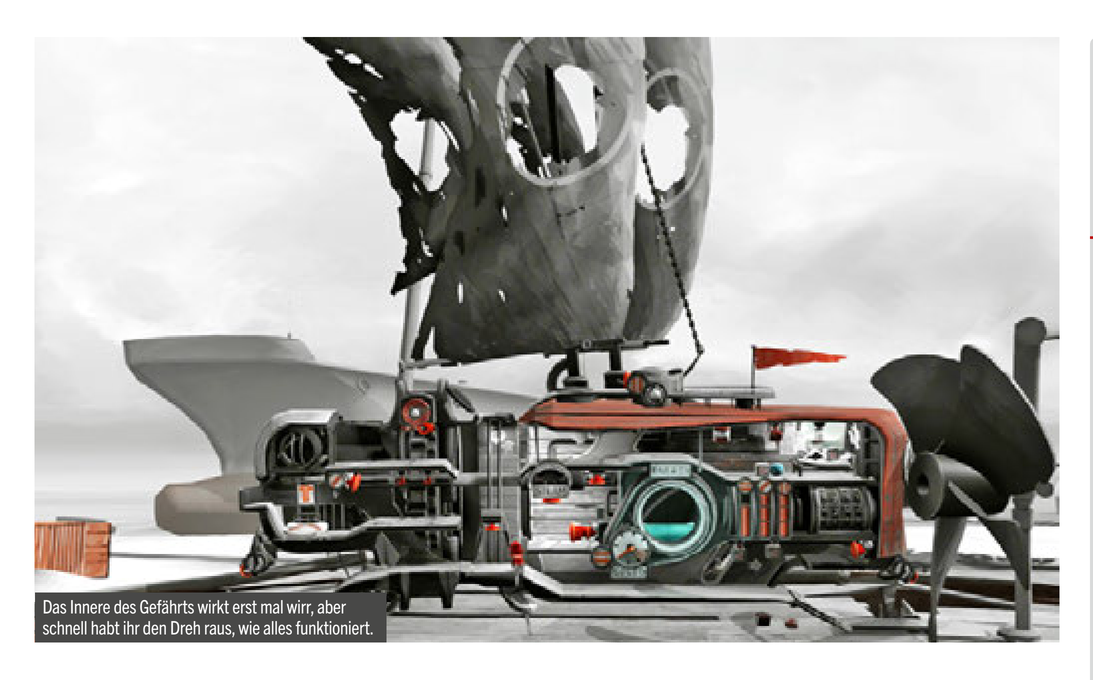
Habt ihr euch auch schon einmal gedacht, dass ihr eure Sachen packen und einfach mal weg wollt, ganz alleine durch die Welt reisen? Genau das macht ihr in *Far: Lone Sails*, aber mit einem kleinen Twist. In dem postapokalyptischen Fahrzeug-Adventure, wie es die Entwickler betiteln, tuckert ihr nämlich durch ein brachliegendes Ödland, wunderschön monochrom und trostlos. Die Schweizer Entwickler Okomotive haben mit *Far: Lone Sails* eine emotionale audiovisuelle Geschichte geschaffen.

Auf weiter, trockener See

Obwohl die Spielfigur ein kleiner, in rot gekleideter Charakter ist, dürfte der Protagonist des Spiels wohl das große Fahrzeug sein, mit dem ihr euch in Side-Scroller-Manier durch die Welt bewegt. Eure Aufgabe ist es nämlich, das Gefährt immer am Laufen zu halten. Es gibt diverse Knöpfe und Hebel, die sich von dem größtenteils grauen Hintergrund rot absetzen. Ihr reguliert Geschwindigkeit, setzt Segel, löscht Brände, repariert kaputte Knöpfe und tankt Energie nach. Dazu findet ihr immer wieder kleine Items, die sich ebenfalls durch ihre rote Farbe hervorheben. Trotz Zoomfunktion ist es aber oft schwer zu erkennen, was ihr da gerade auflest. Da *Far: Lone Sails* kein Tutorial hat, sondern einfach beginnt, führt das am Anfang ein wenig zu Verwirrung, da ihr nicht wisst, ob ihr die Items später vielleicht für etwas anderes braucht. Denn *Far: Lone Sails* ist nicht nur eine Reise durchs Brachland, ihr müsst ab und zu auch euer Hirnschmalz benutzen. Jedes Mal, wenn ihr den Bogen raushabt – oder das zumindest denkt – und fast schon eine Multitasking-Routine entwickelt habt, um euer Fahr-



Schon bald nach Reiseantritt bekommt ihr das Segel. So müsst ihr nicht immer Energie verbrauchen.


Das Innere des Gefährts wirkt erst mal wirr, aber schnell habt ihr den Dreh raus, wie alles funktioniert.

zeug am Laufen zu halten, kommt euch etwas in die Quere. Meist sind das Gebäude oder Mauern und ihr müsst die richtigen Knöpfe drücken, um voranzukommen. Dabei wirken diese Rätsel nie langweilig oder repetitiv, sie bereichern das Spiel eher, lockern es auf. Nach manchen Lösungen bekommt ihr sogar ein neues Teil für euer Gefährt, beispielsweise das Segel oder ein Modul, mit dem das Schiff automatisch Items aufliest. Praktisch, so müsst ihr nicht jedes Mal bremsen, das Fahrzeug verlassen und das Item händisch aufsammeln.

Allein, aber nicht einsam

Während ihr also durch diese monochrome, verlassene Welt rollt, wächst die emotionale Bindung. Aber nicht, wie ihr vielleicht denkt, zu dem kleinen Spielcharakter, sondern zum Schiff selbst! Ihr fühlt euch verantwortlich, seid bedrückt, wenn ihr irgendwo dagegenfahrt und das große Ding kaputt geht. Auch die Wetterverhältnisse lassen euch nicht davonkommen. Hagel und Blitzeinschläge maltrātieren das Gefährt, das ihr dann reparieren müsst. Aber wenn ihr in ruhigen Momenten den Blick vom Schiff auf die Hintergründe schweifen lasst, erkennt ihr, dass mit der Welt etwas sehr Schlimmes passiert sein muss. Die Ozeane sind ausgetrocknet, riesige Dampfer gestrandet, Häuser verlassen, Gebäude eingestürzt. Und obwohl ihr alleine seid, fühlt es sich nie einsam an. Das Schiff ist euer Gefährte und die nächtlichen Geräusche lassen auch darauf schließen, dass diese Welt nicht ausgestorben ist.

Atmosphäre pur

Die Musik – geschrieben von Joel Schoch und aufgenommen von einem kleinen Orchester – untermalt die Atmosphäre des Spiels noch zusätzlich. Und das ist es auch, was *Far: Lone Sails* ausmacht. Das atmosphärische Design, das perfekt zur postapokalyptischen Steampunk-Welt passt, und die wunderschöne Musik, die das Ganze noch verstärkt, machen *Far: Lone Sails* zu einem interessanten Erlebnis. Die drei bis vier Stunden Spielzeit vergehen wie im Flug und das Ende des Spiels kommt recht abrupt und unerwartet, aber keineswegs auf schlechte Weise!

Voller Liebe und Details

Was kann also über *Far: Lone Sails* zusammenfassend gesagt werden? Entwickler Okomotive hat mit seinem ersten Spiel direkt ins Schwarze getroffen. Ein Spiel für jedermann ist es nicht, das ist ganz klar. Aber das Gameplay ist interessant, abwechslungsreich und andersartig, die postapokalyptische Welt ist glaubhaft, mysteriös und mit dem monochromen Design wirklich passend gestaltet. Die Musik ist rührend und die leise Melancholie, die *Far: Lone Sails* ausstrahlt, ist bemerkenswert. Es ist offensichtlich, dass das sechsköpfige Team mit viel Herzblut an sein erstes Spiel gegangen ist und so wie das Ende sich angefühlt hat, ist eine Fortsetzung von *Far: Lone Sails* nicht einmal so unwahrscheinlich. ❑

MEINE MEINUNG

Paula Sprödefeld



„Eine atmosphärische Reise durch eine trostlose Welt.“

Ich muss zugeben, als ich anfing, *Far: Lone Sails* zu spielen, war ich etwas verwirrt. Ohne jegliche Erklärung war ich plötzlich in Gestalt der kleinen rot gekleideten Spielfigur bei einem ausgedörrten Baum und betrachtete ein kleines Bild. Eine Beerdigung? Wer weiß. Dann ging es los in meinem riesigen Gefährt und obwohl die postapokalyptische Welt schon sehr trostlos und traurig wirkt – nicht zuletzt aufgrund der entsättigten Landschaft – fühlte ich mich doch recht behaglich. Als ich einmal den Dreh raus hatte, wie und wann die ganzen kleinen Knöpfchen zu drücken sind, konnte ich einfach dahingleiten und mich der großartigen Musik hingeben. *Far: Lone Sails* fühlt sich an wie ein entspannter Tag mit einem Buch im Garten. Einfach die Seele baumeln lassen. Okay, bis dann ein Hindernis kommt und ein Rätsel gelöst werden will. Die sind zwar nicht anspruchslos, aber auch nicht unfair und schon geht die Reise weiter, vielleicht mit einem neuen Modul. *Far: Lone Sails* hat mich mit seiner starken Atmosphäre begeistert und der leisen Geschichte, die zwar nicht direkt erzählt wird, aber wie die gestrandeten Schiffe und verlassenen Gebäude am Horizont mitfährt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Großartige Atmosphäre
- ➕ Wunderschöne Musik
- ➕ Emotionale Bindung
- ➕ Monochromes Design passend zum postapokalyptischen Ödland
- ➕ Interessantes Gameplay
- ➕ Rätsel nicht zu repetitiv
- ➕ Keine unlösbaren Aufgaben
- ➖ Zu kleine Darstellung trotz Zoom
- ➖ Kaum Erklärungen, kein Tutorial
- ➖ Teils zu einfache Rätsel
- ➖ Wenig Story





Es lohnt sich, auf den Hintergrund zu achten. Dort offenbart sich eine verlassene Welt. Aber warum?


Gebäude werden oft zu Hindernissen, die ihr nur durch das Lösen eines Rätsels überwindet.

Die Bosse des neuen Raids Wolkenruh könnt ihr einzeln oder gleichzeitig herausfordern. Je schwieriger ihr es euch macht, desto besser die Beute!

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Zenimax
Publisher: Bethesda
Erscheinungsdatum: 21. Mai 2018
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 16 Jahren

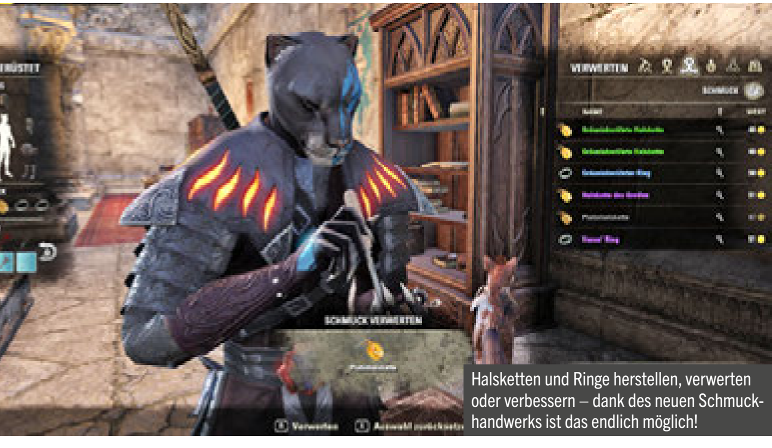
TESO: Summerset

Wir haben das neue Kapitel von *The Elder Scrolls Online* ausgiebig gezockt und verraten euch, ob die namensgebende Heimat der Hochelfen einen Besuch wert ist. **Von:** Karsten Scholz

Am 6. Juni 2017 erschien mit *Morrowind* das erste Kapitel für *The Elder Scrolls Online* und durchbrach kurzerhand das starre Korsett aus kostenlosen Updates sowie kostenpflichtigen DLCs – die aber auch im optionalen ESO-Plus-Abo enthalten sind –, das wir bis dahin von Zenimax kannten. Am 21. Mai (PC) beziehungsweise 5. Juni 2018 (Xbox One und Playstation 4) ist mit *Summerset* nun das zweite Kapitel erschienen und das Prozedere bleibt gleich: Jeder Spieler, egal ob Abonnent oder nicht, muss das Kapitel kaufen, um neue Inhalte wie die Quests auf der namensgebenden Insel Sommersend, die Fertigkeiten des Psijik-Ordens oder die neue 12-Spieler-Prüfung Wolkenruh erleben zu können. Anders als zum Beispiel ein *Battle for Azeroth* für *World of Warcraft* richtet sich *Summerset* aber auch an Neueinsteiger: Ihr könnt euch einen komplett neuen Helden erschaffen, die Hauptgeschichte rund um Molag Bal ignorieren und nach einem kurzen Tutorial gleich mit dem Abenteuer in Sommersend einsteigen – die flexible Stufenskalierung macht es möglich. Doch ist das sinnvoll und macht das Kapitel Veteranen und Frischlingen gleichermaßen Spaß? Wir verraten es euch!

Ärger im Paradies

Wie schon in *Morrowind* setzen die Entwickler von Zenimax auch



Halsketten und Ringe herstellen, verwerten oder verbessern – dank des neuen Schmuckhandwerks ist das endlich möglich!


In mehreren Quests werden wir von NPC-Streitern begleitet. Der Wächteratronach wäre aber auch ohne Hilfe kein Problem gewesen.

Bei den Gegnerwellen der Kluftgeysire ist vor allem Flächenschaden gefragt. Das Prozedere erinnert an die Anker in Tamriel.

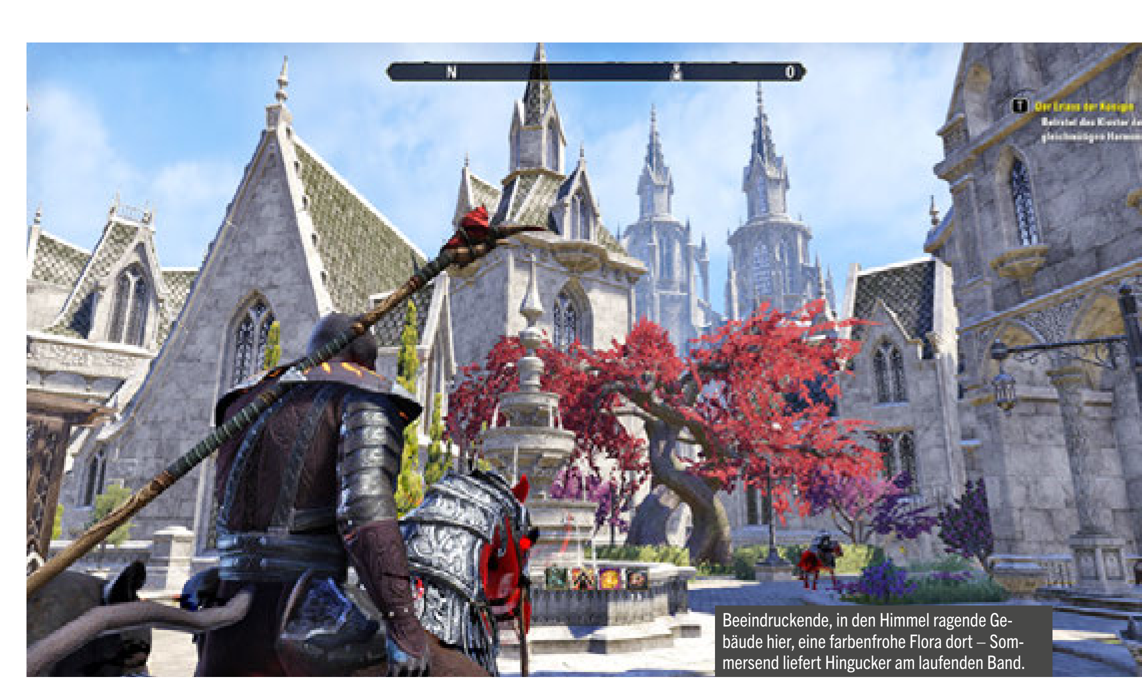
in *Summerset* auf Altbewährtes: Wer bisher mit *TESO* viel Spaß hatte, braucht eigentlich gar nicht weiterzulesen, sondern kann sofort zum Store springen und die Bestellung raushauen. Denn auch in der Heimat der Hochelfen erwartet euch ein starker Fokus auf die mal spannenden, mal urkomischen Geschichten, die durch klasse vertonte Dialoge erzählt werden, mit Wendungen sowie Überraschungen glänzen und dank der erinnerungswürdigen Figuren Leben eingehaucht bekommen. Allzu viel wollen wir über den Plot jedoch nicht verraten, nur ein paar Worte zur Ausgangslage: Dass wir die Inselgruppe, die bis vor Kurzem noch besser abgesichert war als Fort Knox, betreten dürfen, liegt an daedrischen Mächten, die sich aus dem Schatten erhoben haben. Hochelfen verschwinden, Monster speiende Kluftgeysire brechen überall aus dem Boden heraus und ein finsterer Kult macht von sich reden. Gemeinsam mit einem alten Bekannten, Razum-dar, ein Agent des Aldmeri-Dominions, sollen wir die Verschwörung ans Licht bringen und die Daedra stoppen. Was gar nicht so einfach ist, da uns an jeder Ecke der Rassismus der Hochelfen entgegenschlägt.

Kein perfekter Start

So gewohnt unterhaltsam wie die Geschichten fallen auch viele Quests in Sommersend aus. Wir klären brutale Morde auf, meistern die Bewerbungsaufgaben einer Schaustellertruppe, kommen Experimenten im hiesigen Zoo auf die Schliche, lösen kleinere Rätsel und reisen durch die Zeit. Während sich Tamriel-Veteranen bei den abwechslungsreichen Aufgaben pudelwohl fühlen dürften, müssen sich Neulinge indes auf das eine oder andere Fragezeichen über dem Kopf einstellen. Mit *Summerset* spinnen die Autoren nämlich eine Geschichte weiter, die bereits im Hauptspiel ihren Ursprung genommen hat und in Erweiterungen wie *Orsinium*, *Clockwork City* und *Morrowind* weitererzählt wurde. Ihr könnt der Geschichte zwar auch ohne Vorwissen folgen, doch wird euch in dem Fall das gewisse Etwas – die vielen Anspielungen nämlich sowie das Treffen bereits bekannter Figuren – verborgen bleiben. Unsere Empfehlung für jeden Story-Enthusiasten: Mit dem *Summerset*-Kapitel erwerbt ihr das komplette Hauptspiel. Nutzt das und erledigt dort erst einmal die Kampagne eurer Fraktion. Aktiviert dann für ein oder zwei Monate das ESO-Plus-Abo, um gezielt alle Story-DLCs durchzuspielen, und geht dann erst Sommersend an.

Zeitspielereien

Typisch *TESO* sind in *Summerset* nicht nur Story, Story-Inszenierung, Qualität der Dialoge sowie das Quest-Design. Auch am actionreichen Kampfsystem mit dem fliegenden Waffenwechsel, der limitierten Fertigkeitenleiste sowie dem aktiven Ausweichen und



Beeindruckende, in den Himmel ragende Gebäude hier, eine farbenfrohe Flora dort – Sommersend liefert Hingucker am laufenden Band.

NEUERUNGEN VON UPDATE 18

Parallel zu *Summerset* ist Update 18 erschienen, das für alle *TESO*-Besitzer Neuerungen im Gepäck hat. Im Folgenden findet ihr die Highlights.

Schlachtfelder für alle
Die mit *Morrowind* eingeführten Schlachtfelder sind nicht mehr Teil des Kapitels, sondern stehen allen Spielern offen. Außerdem gibt es neue Belohnungskisten, die ihr euch über die PvP-Partien erspielen könnt. Neu ist zudem, dass ihr euch gezielt für die Spielmodi Todeskampf, Reliktjagd oder Landnahme anmelden könnt.

Verbesserungen für Cyrodiil
Auch für die PvP-Zone Cyrodiil gibt es Neues, beispielsweise frische Tagesquests sowie Beutestücke, eine effizientere Verteilung der verdienten Ehre und eine Reihe von Leistungsverbesserungen am Server beziehungsweise am Client. Leider klagen Spieler weiterhin über störenden Lag in den Fraktionsschlachten.

Tägliche Belohnungen
Mit dem Release der Konsolenversion von *Summerset* aktivieren die Entwickler tägliche Belohnungen, die ihr euch verdient, indem ihr euch im Spiel anmeldet. Die Belohnungen bauen dabei aufeinander auf und werden jeden Monat zurückgesetzt sowie mit neuen Belohnungen ersetzt. Wer alle Belohnungen abgreifen will, sollte also täglich kurz einloggen.



Seit dem Release von Summerset dürfen sich alle Besitzer von TESO auf die PvP-Schlachtfelder stürzen. Eine gute Neuerung!

Blocken hat Zenimax nichts verändert. Uns machen die Kloppereien sowohl mit dem Gamepad als auch mit Maus und Tastatur viel Spaß – auch wenn wir uns nach dem Besuch anderer Online-Rollenspiele immer wieder neu daran gewöhnen müssen, leichte und schwere Angriffe aktiv zwischen den Fähigkeiten auszulösen, um einen stetigen Ressourcennachschub zu gewährleisten. Die neue Fertigkeitenlinie des Psijik-Ordens bietet hier übrigens einige spannende neue Optionen. Hinter „Zeitsperre“ verbirgt sich etwa ein frischer Kontrollzauber, der Gegner erst verlangsamt und dann betäubt. „Waffe erfüllen“ lässt auch leichte Angriffe hohen Schaden verursachen und mit „Beschleunigen“ verbessert ihr euer Lauftempo sowie den kritischen Schaden. Außerdem schaltet ihr in der Linie „Wundpflege“ frei, das eure leichten und schweren Angriffe Leben bei Verbündeten wiederherstellen lässt, „Meditieren“, mit dem ihr Leben, Magicka und Ausdauer aufbaut, sowie „Rückgängig“ als Ultimate, das euch die Zeit zurückspulen lässt: Ihr setzt Leben, Magicka, Ausdauer sowie eure Position auf den Stand von vor vier Sekunden zurück. Was ein Spaß, vor allem im PvP!

Psijik-Quälerei
Die neuen Spielereien müsst ihr euch beim Psijik-Orden natürlich erst verdienen. Die Fertigkeitenlinie der Gilde schaltet ihr bereits nach einigen Quests frei. Danach beginnt jedoch die eigentliche Arbeit: Im Zuge mehrerer Aufträge sollt ihr in verschiedenen Regionen von Tamriel Zeitrisse schließen. Eine Karte verrät euch, wo ihr suchen sollt. Also peilt ihr den nächsten Wegstein an, schwingt euch auf euer Reittier und los geht's! Beim ersten Mal fanden wir die Suche nach den Rissen noch ganz nett. Doch kaum hatten wir die ersten neun Risse geschlossen, wartete bereits die nächste Quest der gleichen Machart auf uns. Und noch eine. Und … ihr ahnt es. Selten haben wir uns in Tamriel so gelangweilt wie bei den Missionen des im Vorfeld mit viel Tamtam angekündigten Psijik-Ordens. Doch wer „Rückgängig“ und Co. nutzen will, muss da durch. Aufgelockert wird die Riss-Jagd nur vereinzelt, etwa wenn wir Bruchstücke eines Stabs finden und dafür hell leuchtenden Wegmarkierungen folgen sollen. Im Vorteil ist hier übrigens, wer bereits alle Fraktionskampagnen durchgespielt und entsprechend zahlreiche Wegpunkte in der Welt freigeschaltet hat. Einsteiger müssen sich auf lange Reisezeiten einstellen.

Wunderschönes Sommersend
Dass uns der erste Riss-Auftrag noch Spaß machte, lag auch daran, dass sich diese Quest allein auf Sommersend beschränkt. Das Design der neuen Zone ist den Entwicklern nämlich ausgesprochen gut gelungen. Sommersend sieht tatsächlich so fantastisch aus, wie es die Trailer vermuten lassen. Herrliche Lichteffekte hier, beeindruckende, in den Himmel ragende Gebäude da, eine farbenfrohe und dicht gewachsene Flora dort – die Hochelfen-Heimat liefert Hingucker am laufenden Band. Immer wieder mussten wir beim Questen kurz innehalten und die Umgebung auf uns wirken lassen. In Kombination mit der grandiosen Soundkulisse erzeugt das malerische Gebiet eine Atmosphäre, die sich hinter *Skyrim* oder *Oblivion* nicht verstecken muss. Ob Elder-Scrolls-Veteranen, die seinerzeit den ersten Teil *Arena* gespielt haben, alle paar Meter über Bekanntes stolpern werden, können wir euch zwar nicht sagen, der Autor dieser Zeilen hat das Rollenspiel von 1994 nie gespielt. Doch könnt ihr euch zumindest auf bekannte Orte wie den Kristallturm freuen. Außerdem ein Plus: Überall in dem Gebiet gibt es etwas zu entdecken. Die obligatorischen Himmelsscherben etwa, verschlossene Truhen oder die verschiedenen Weltbosse, die mit ein wenig Verstärkung schnell im Dreck liegen. Dazu kommen die bereits erwähnten Kluftgeysire, die im Prinzip wie die aus Tamriel bekannten Anker funktionieren: Ihr schlagt Wellen von Feinden zurück, bis der Anführer auftaucht. Haut



Um die neuen Psijik-Fertigkeiten freizuschalten, müssen wir überall in Tamriel Zeitrisse schließen. Macht euch auf einige langweilige Stunden gefasst.



Hier seht ihr eine der neuen Psijik-Fertigkeiten in Aktion: Zeitsperre verlangsamt Gegner erst und betäubt diese schließlich.

auch ihn um und ihr dürft eine Muschel voller Beutestücke plündern. Da die Weltbosse und Geysire mit täglichen Quests verknüpft sind, mussten wir nie lange auf Mitstreiter warten.

Typisch TESO

Der MMO-Teil von *TESO* bleibt auch mit *Summerset* weiterhin ein Schwachpunkt. Zum einen, weil es trotz des Story-Schwerpunktes keine vernünftige Instanzierung gibt. Wenn wir uns heimlich durch eine Villa schleichen, Wachen umgehen und etwas stehlen sollen, stört es einfach die Immersion, dass gleichzeitig ein halbes Dutzend andere Spieler in dem Gebäude umherirren. Zum anderen, weil knackige Gruppenherausforderungen die Ausnahme sind. Erfahrene Spieler schnetzeln sich auch dieses Mal wieder solo problemlos durch die meisten Inhalte, offene Verliese inklusive. Die erwähnten Weltbosse und Geysire sind bereits mit ein paar zufällig auftauchenden Kämpfern ein Selbstläufer und für neue Dungeons müsst ihr wohl auf den nächsten DLC warten. Einzig in der 12-Spieler-Prüfung Wolkenruh gibt es in Sommersend gehobene Gruppenkost. Die fällt jedoch sehr kurz aus. Die vier Bosse lassen sich auf Wunsch sogar gleichzeitig bekämpfen, um besonders wertvolle Beute abzustauben. In der Variante erwartet euch natürlich eine deutlich knackigere Herausforderung als wenn ihr die vier Anführer nacheinander bezwingt. Wer die besten Rüstungsteile abstauben will, muss den Raid in der noch schwereren Veteranenfassung meistern.

Endlich Schmuck bauen!

Von der Liste der *Summerset*-Highlights fehlt jetzt eigentlich nur noch das neue Schmuckhandwerk, das es euch ermöglicht, Ringe oder Halsketten herzustellen, zu verwerten oder sie zu verbessern. Als Materialien dienen hier Edelmetalle, die ihr überall in der Welt abbauen könnt. Das Herstellungsprozedere funktioniert nach altbekanntem Muster, auch die Handwerksschriebe gibt es nun natürlich für die Juwelenschleiferei. Falls ihr mit dem Beruf liebäugelt, weil ihr euren Schmuck maximal aufwerten wollt, richtet euch auf eine Menge Arbeit ein, um die notwendigen Materialien herbeizuschaffen. Wer *Summerset* nicht besitzt, darf übrigens zwar keine Ringe und Halsketten herstellen, sie jedoch von anderen Spielern kaufen und nutzen. Der Handel läuft dabei weiterhin nicht über globale Auktionshäuser. Wer Spaß am Kaufen und Verkaufen hat, muss Gilden beitreten, die sich genau darauf spezialisiert haben. Unterm Strich bekommt ihr mit *Summerset* also weniger Inhalte als beim letztjährigen *Morrowind*-Kapitel, doch fällt dafür auch der Preis deutlich niedriger aus. Allein aufgrund der gelungenen Story, der gewohnt unterhaltsamen Quests und der hübschen Spielwelt lohnt sich die Anschaffung von *Summerset* für jeden *TESO*-Veteranen. Und wer erstmals Tamriel besuchen will, macht mit *Summerset* ebenfalls nichts falsch. Da das Hauptspiel mit an Bord ist, stehen euch auf einen Schlag genug launige Inhalte für viele Monate zur Verfügung. ❑

MEINE MEINUNG

Karsten Scholz



„Die Geschichte gehört zum Besten, was ihr im MMORPG-Genre finden könnt!"

Da ich *The Elder Scrolls: Arena* nie gespielt habe, drückt *Summerset* – anders als *Morrowind* im letzten Jahr – keine Nostalgie-Knöpfe bei mir. Das Kapitel muss mich allein mit den Inhalten begeistern und es gelingt im Großen und Ganzen! Zum einen, weil die namensgebende Heimat der Hochelfen fantastisch aussieht: Es macht einfach Spaß, jeden Winkel von Sommersend und Artaeum, der Insel des Psijik-Ordens, zu erkunden. Zum anderen, weil die Hauptgeschichte mit ihren Wendungen und Überraschungen sowie einige der Nebenaufgaben mit zum Besten gehören, was ihr im MMORPG-Genre finden könnt. Schade nur, dass Neulinge, die mit *Summerset* einsteigen, viele Anspielungen auf das Hauptspiel oder ältere Content-Erweiterungen nicht verstehen werden. Und schade, dass die Questreihe rund um die neuen Psijik-Fähigkeiten einfach nur öde geworden ist. Dennoch bekommt *Summerset* von mir eine klare Kaufempfehlung!

PRO UND CONTRA

- ➕ Wunderschönes Sommersend
- ➕ Unterhaltsame Geschichten und Quests
- ➕ Neue Fertigkeitenlinie
- ➕ Guter Umfang (25 Stunden +)
- ➕ Klasse Dialoge, tolle Sprecher
- ➕ Kampfsystem macht immer noch Laune
- ➕ Schmuckhandwerk
- ➕ Auch für Einsteiger geeignet
- ➕ Schlachtfelder für alle
- ➖ Kleiner Raid, keine Verliese
- ➖ Langweilige Quests des Psijik-Ordens
- ➖ Kleinere Bugs
- ➖ MMO-Teil weiterhin mittelmäßig
- ➖ Mäßige Performance in Cyrodiil





Offene Verliese, Kluftgeysire, Weltbosse, Quests, Himmelsscherben – in Sommersend gibt es an jeder Ecke etwas zu entdecken.



Endlich! Wir haben Stufe 10 beim neuen Orden erreicht und dürfen damit sämtliche Psijik-Fertigkeiten nutzen und leveln.

Bei jeder Spielaktion werden euch die Werte der aktiven Spieler angezeigt. Hier stehen unsere Zweikampf-Erfolgschancen zum Beispiel ganz gut.

Genre: Simulation
Entwickler: Creoteam
Publisher: Creoteam
Erscheinungsdatum: 1. Juni 2018
Preis: € 19,99
USK: nicht geprüft

Football, Tactics & Glory

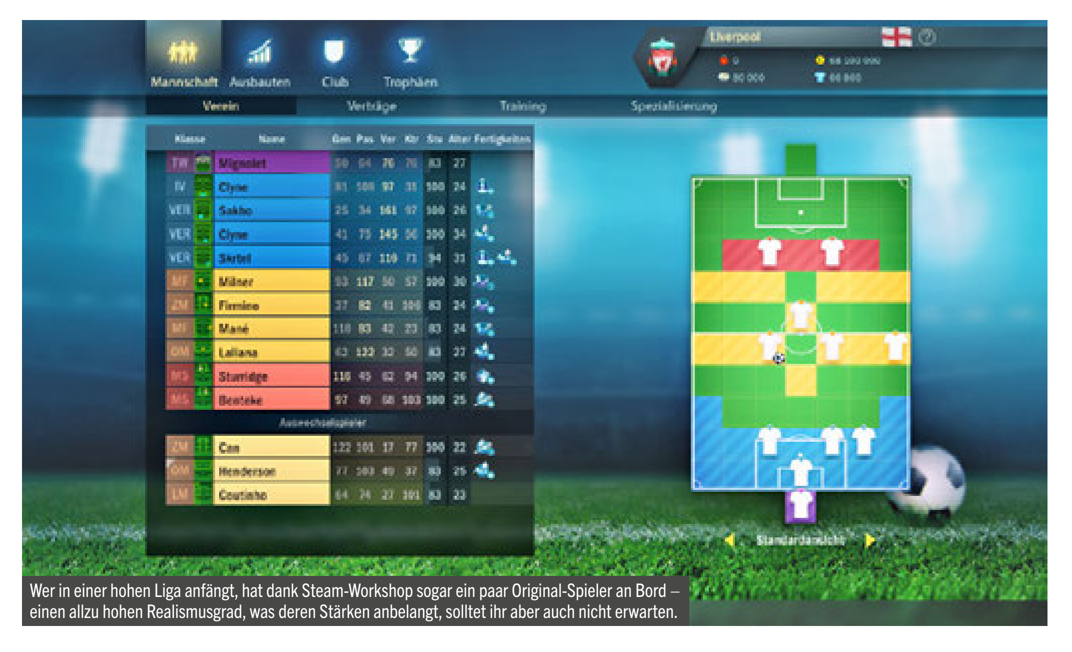
Endlich können sich angehende Fußballtrainer und -manager am PC wieder ordentlich beweisen – dank eines kleines ukrainischen Teams.

Von: Sascha Lohmüller

Die Fußball-Weltmeisterschaft steht einmal mehr vor der Tür – oder ist besser gesagt bereits in vollem Gange, wenn ihr diese Zeilen hier lest. Und wenn eine WM etwas an die Oberfläche spült, dann ist das – neben allerlei hässlichen Autoverzierungen in Schwarz-Rot-Gold-Optik – eine wahre Horde an Hobby-Trainern und -Managern, die sowieso alles besser wissen. Und damit nehmen wir uns hier im Verlag explizit nicht aus. Kein Sané? Pfft, das wird doch eh nix. Um diese ins Absurde übersteigerte Selbstüberschätzung zu untermauern, gab es vor einigen Jahren noch die regelmäßig erscheinende *Fussball Manager*-Reihe aus dem Hause EA, in der wir unsere heißgeliebte SV Hönnepel-Niedermörmter an die Spitze des europäischen Fußballs hieven konnten, wo sie seit jeher hingehört. Oder irgendeinen anderen obskuren Dorfverein halt. Hoffenheim oder so was. Seit dem Ende des *FM* anno 2013 jedoch klaffte für all die Hobby-Mourinhos eine echte Software-Lücke, die in diesem Jahr gleich doppelt gefüllt wird. Zum einen erscheint Segas *Football Manager* erstmals offiziell auch hierzulande, zum anderen schickt sich ein kleiner Indie-Titel namens *Football, Tactics & Glory* an, eine wirklich unterhaltsame Alternative zu bieten.

Verantwortlich für *FT&G* ist der ukrainische Entwickler Creoteam, der bisher nur im Jahre 2008 mit dem sehr mittelprächtigen Action-Titel *Collapse* kein Aufsehen erregte. Das Zweitwerk der Osteuropäer ist da schon deutlich durchdachter.

Wie in jedem guten Fußball-Manager steht am Anfang aber erst einmal die Wahl eures Teams. Neben den wichtigsten europäischen Nationen könnt ihr eure Karriere auch in etwas „exotischeren" Gefilden wie Argentinien, den USA, Kanada, China oder Indien beginnen. Was jedoch



Wer in einer hohen Liga anfängt, hat dank Steam-Workshop sogar ein paar Original-Spieler an Bord – einen allzu hohen Realismusgrad, was deren Stärken anbelangt, solltet ihr aber auch nicht erwarten.


Auch unterschiedliche Wetterbedingungen wie Schnee und Sommersonne gibt es. Bei Letzterer nimmt beispielsweise die Ausdauer eurer Kicker schneller ab.

alle Länder gemein haben, sind zwei Dinge. Erstens: Original-Wappen, -Vereinsnamen und -Spieler sucht ihr vergebens, alle Daten sind (wie etwa früher in *Anstoß*) verfremdet. Abhilfe schaffen hier allerdings der Editor und die integrierte Steam-Workshop-Anbindung, die euch nach nur wenigen Mausklicks mit Originaldaten für (fast) alle Länder versorgt. Zweitens: Echte Ligaregeln gibt es ebenfalls nicht. In jeder Nation findet ihr fünf hintereinandergestaffelte Ligen vor: eine 8-Team-Amateurliga, eine 4. Liga mit 12, eine 3. mit 14, eine 2. mit 16 und eine 1. mit 18 Clubs.

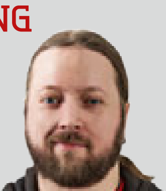
Der Weg zum Ruhm

Im normalen Spielmodus startet ihr – ganz gleich mit welchem Team – in der untersten dieser Ligen. Ohne Geld, mit Mini-Stadion und einer überalterten Mannschaft voller Grobmotoriker. Allzu viel ändern könnt ihr daran jedoch erst mal nicht, denn um neue Spieler zu verpflichten oder die Peripherie auszubauen, sind zwei Währungen wichtig, die ihr euch nur durch gute sportliche Leistungen verdient: Geld und Ruhm. Im Vergleich zu klassischen Fußball-Managern sind eure Möglichkeiten hier aber auch relativ begrenzt. In Sachen Peripherie baut ihr lediglich das Stadion aus, was bei entsprechender Fan-Basis für mehr Einnahmen sorgt, oder ihr investiert in die Jugendakademie, damit sie halbjährlich besseren Nachwuchs ausspuckt. Bei den Angestellten habt ihr etwas mehr Optionen: Scout-Assistenten sorgen für größere Scouting-Listen mit jüngeren Spielern, Co-Trainer steigern den Erfahrungsgewinn eurer Kicker. Auf dem Transfermarkt kauft und verkauft ihr Spieler einfach per Mausklick gegen Ingame-Geld. Falls gerade niemand Interessantes angeboten wird, schickt ihr einmal pro Transferperiode je einen Scout in die anderen Ligen – das war's. Trotzdem ist das Ausbauen von Mannschaft und Umfeld sehr motivierend und launig. Zumindest, wenn ihr euch den Spaß nicht selbst durch den optionalen Geld-Cheat-Modus oder einen höheren Ligenstart verderbt: In *FT&G* an der Spitze anzufangen ist tatsächlich nicht allzu unterhaltsam.

Weitaus witziger ist da schon die große Besonderheit des Spiels: die Partien selbst. Die nämlich sind als richtig tolle und liebenswert animierte Rundentaktik inszeniert. Jeder eurer Kicker hat individuelle Werte, Aktionsradien und Spezialfähigkeiten, die sich gezielt trainieren lassen und mit jedem Level-up steigen. Für jede Pass-, Schuss-, Dribbling- oder Zweikampf-Aktion berechnet das Spiel anhand dieser Werte eure Erfolgschancen. Heißt: Je niedriger euer Passwert, desto unwahrscheinlicher eine gute Flanke, je höher der Kontrolle-Wert eures Stürmers, desto aussichtsreicher das Dribbling vorbei am Verteidiger. Weil aber gewürfelt wird, ist immer noch ein gewisses Maß an Zufall dabei. Da bleibt dann auch mal Messi an Heiko Westermann hängen. Nach jeweils vier Aktionen ist der Gegner dran, was für jede Menge taktische Überlegungen sorgt. Schießen oder doch besser den Ball halten? Riskante Flanke oder über zwei Runden aufbauen? Versucht man dann noch, variabel auf den Gegner zu reagieren, ergibt das eine enorme Spieltiefe – toll! ❑

MEINE MEINUNG

Sascha Lohmüller



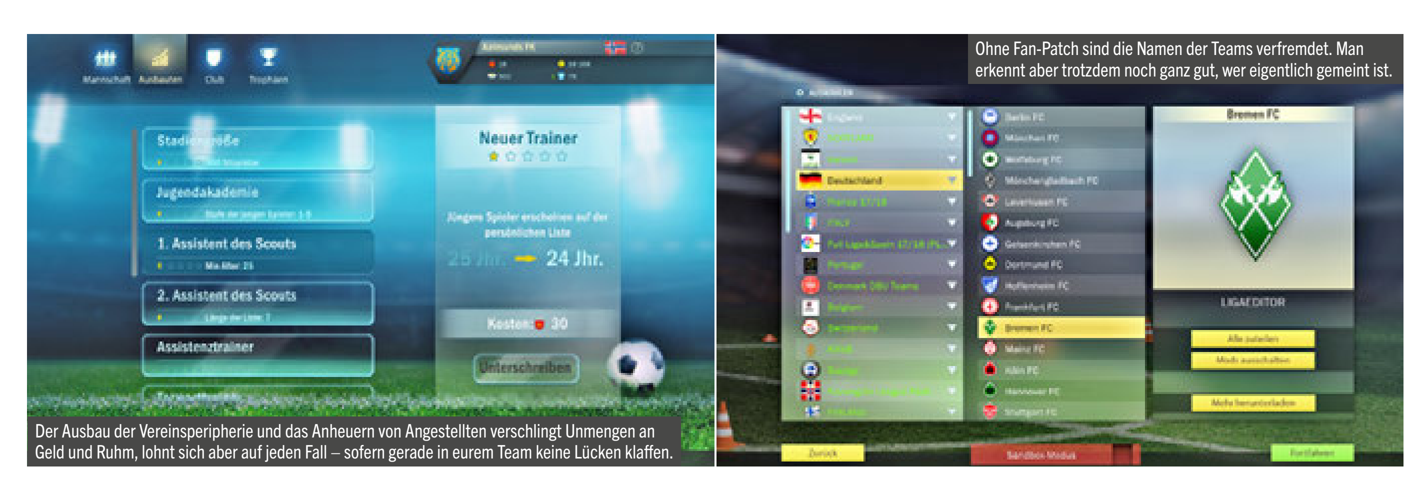
„Unterhaltsamer Management-Spaß für zwischendurch."

Ah, Fußball-Manager. Neben MMOs und Shootern der größte Feind meiner Freizeit. Seit seligen *Bundesliga Manager Professional*-Zeiten versuche ich mich mal mehr, mal weniger erfolgreich als virtueller Trainer und Manager. Da ich dabei eh meist mit Holstein Kiel, Sheffield Wednesday oder irgendeinem obskuren skandinavischen Zweitligisten anfange, macht es mir auch gar nichts aus, dass ich in *Football, Tactics & Glory* fast zwangsweise in der fünften Liga starte. Denn der Selbstversuch mit gutem Team in hoher Liga und/oder Geld-Cheat zeigte: Von ganz unten anzufangen, macht hier massiv mehr Laune. Das Lizenzproblem lässt sich ja dank Steam Workshop im Handumdrehen umgehen. *FT&G* ist zwar kein Ersatz für eine richtig tiefgreifende Simulation à la *Football Manager*, aber für ein paar Partien (oder Saisons) zwischendurch ist es vor allem durch die witzigen Rundentaktik-Matches eine richtig gute Alternative.

PRO UND CONTRA

- \+ Unterhaltsame Taktik-Begegnungen
- \+ Gelungener Mix aus Zugänglichkeit und Tiefgang im Simulationspart
- \+ Kurzweiliger Management-Spaß
- \+ Viele verschiedene Ligen und Teams
- \+ Schnell einsetzende „Noch eine Partie"-Wirkung
- \+ Hot-Seat- und Online-Modus
- \+ Vorbildliche Steam-Workshop-Anbindung
- − Einige seltene Abstürze
- − Start in höheren Ligen oder mit Geld-Cheat wenig unterhaltsam
- − Eine Handvoll überstarker Aufstellungen (mit Libero)
- − Keine originalen Ligasysteme
- − Verfremdete Team- und Spielernamen, Fantasie-Logos (was sich leicht durch den Workshop beheben lässt)

WERTUNG **74**


Der Ausbau der Vereinsperipherie und das Anheuern von Angestellten verschlingt Unmengen an Geld und Ruhm, lohnt sich aber auf jeden Fall – sofern gerade in eurem Team keine Lücken klaffen.

Ohne Fan-Patch sind die Namen der Teams verfremdet. Man erkennt aber trotzdem noch ganz gut, wer eigentlich gemeint ist.


MMX 300
PROFESSIONAL
GAMING HEADSET
beyerdynamic
DESIGNED FOR CHAMPIONS
www.beyerdynamic.de

präsentiert von



JETZT ABSTIMMEN UND TOLLE PREISE GEWINNEN

auf

www.bamaward.de



SNAPTAG
Mit dem Smartphone abfotografieren und deine Favoriten wählen!

Bis 25. Juli mitmachen!

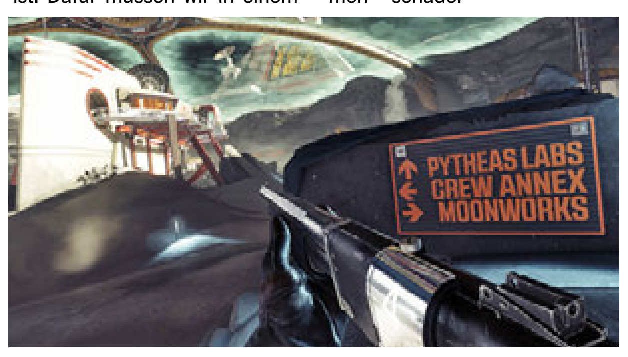
DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

PREY: MOONCRASH

DLC

Auf der E3 kündigte Bethesda den ersten DLC für *Prey* an und gab bekannt, dass die Erweiterung sogleich veröffentlicht wird. In *Mooncrash* schlüpfen wir in die Haut eines neuen Helden, nämlich eines Hackers namens Peter. Im Auftrag von Kasma Corp. sollen wir untersuchen, was auf der Mondbasis Pytheas tatsächlich geschehen ist. Dafür müssen wir in einem Simulator die Erinnerungen von bis zu fünf Crewmitgliedern nachspielen. Schlussendlich geht es dabei immer darum, dem jeweiligen Charakter zur Flucht zu verhelfen. Nach Zufallsprinzip verteilte Waffen und Gegner lassen *Mooncrash* schlussendlich zu einer eher faden Rogue-like-Erfahrung mit Fokus auf Schießereien verkommen – schade.



Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

+ Bioshock Infinite — Getestet in Ausgabe: 04/13
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

Call of Duty: Modern Warfare Remastered
Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die aufgehübschte Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

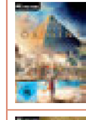
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	83

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

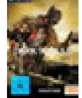
Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



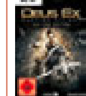
Assassin's Creed Origins
Getestet in Ausgabe: 12/17
Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr aber nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. Viele neue RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie erfolgreich auf.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88



Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasywelt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89



Deus Ex: Mankind Divided
Getestet in Ausgabe: 09/16
In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, egal ob Schleicher, Pazifist, Hacker oder Kämpfer. Die maue Story wird wohl erst im Nachfolger aufgelöst.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	85

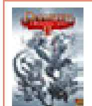


+ Deus Ex: Human Revolution — Getestet in Ausgabe: 09/11
Spannender Vorgänger, technisch bereits zum Release angestaubt

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

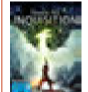
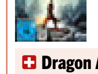
Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Divinity: Original Sin 2
Getestet in Ausgabe: 11/17
Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit *Baldur's Gate 2*.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Larian Studios
Wertung:	93

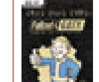



Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Es gibt toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Fallout 4: Game of the Year Edition
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeitwelt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit stärkerem Anteil an Action, der zu Lasten der Rollenspielelemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88



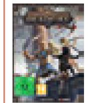
Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



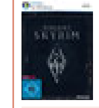
Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100 % Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



Pillars of Eternity 2: Deadfire
Getestet in Ausgabe: 06/18
Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der *Baldur's Gate*-Reihe aus. Anders als im sehr guten Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	90

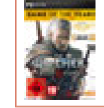


The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

+ Enderal — Getestet in Ausgabe: 08/16
Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

Publisher:	Sure AI
Wertung:	-



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden feinste RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

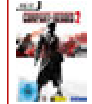
Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



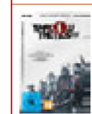
Civilization 6
Getestet in Ausgabe: 11/16
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraumzeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das clevere neue Sektorensystem motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch mit ein paar Patches verbessert werden.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



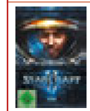
Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



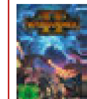
Shadow Tactics: Blades of the Shogun
Getestet in Ausgabe: 12/16
Forderndes Ninja-Schleichspiel nach bewährtem *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

Untergenre:	Echtzeit-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	83



Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



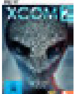
Total War: Warhammer 2
Getestet in Ausgabe: 11/17
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasyszenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



+ Total War: Warhammer — Getestet in Ausgabe: 06/16
Der Vorgänger bietet vier komplett andere Völker.

Publisher:	Sega
Wertung:	87



XCOM 2
Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Übermacht von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

DARK SOULS REMASTERED



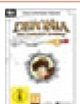
Dark Souls Remastered bietet keine neuen Inhalte, entspricht also der Version aus dem Jahre 2011, der erste und einzige DLC *Artorias of the Abyss* ist bereits enthalten, wie in der ein Jahr später nachgeschobenen PC-Edition mit dem Untertitel *Prepare to Die*. Die nun überarbeitete PC-Fassung punktet mit ein paar zusätzlichen Einstellungsmöglichkeiten, hier könnt ihr etwa die Bewegungsunschärfe deaktivieren. Außerdem belegt ihr die Tasten frei oder ihr spielt mit dem Gamepad – auf jeden Fall habt ihr eine deutlich bessere Kontrolle über euren Helden als in der ursprünglichen PC-Fassung von *Dark Souls*. Wenn ihr offline spielen möchtet, wählt ihr die Option nun im Hauptmenü aus. Eure Steam-Erfolge betrifft die Deaktivierung der Online-Funktionen nicht, ihr könnt dann nur nicht mehr überfallen werden oder mit anderen Untoten gemeinsam spielen. Da gerade auf dem PC eine Menge Cheater unterwegs sind, ist die optionale Online-Pause eine willkommene Neuerung! Eine letzte Besonderheit noch: Wenn die *Prepare to Die*-Edition von *Dark Souls* in eurer Bibliothek liegt, zahlt ihr statt 40 Euro lediglich 20 Euro für *Dark Souls Remastered*.

Katharina meint:
Routiniertes Remaster ohne neue Inhalte – mir als Fan reicht das. Aber die Version hätte auch noch ein bisschen mehr sein können als ein bloßes Update auf 60 Frames und HD-Texturen.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **82**

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!

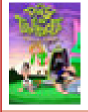


Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

+ Deponia Doomsday — Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genrefan zum Pflichtprogram.

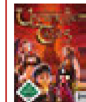
Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85

Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreisestory mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

+ Life is Strange: Before the Storm — Getestet in Ausgabe: 02/18
Hervorragendes Prequel mit der gewohnt tollen Erzählqualität.

Publisher:	Square Enix
Wertung:	87

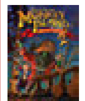


The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind Spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Storyqualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

+ The Book of Unwritten Tales 2 — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

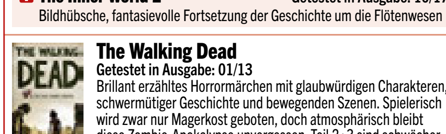
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

+ The Inner World 2 — Getestet in Ausgabe: 10/17
Bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen

Publisher:	Headup Games
Wertung:	85

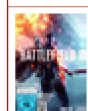


The Walking Dead
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen. Teil 2+3 sind schwächer.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



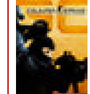
Battlefield 1
Getestet in Ausgabe: 11/16
Hervorragend inszenierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



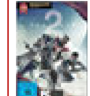
Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



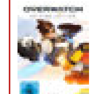
Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktikshooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampfspieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85



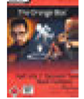
Destiny 2
Getestet in Ausgabe: 12/17
Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Activision Blizzard
Wertung:	86



Overwatch
Getestet in Ausgabe: 07/16
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

ABSTIMMUNG

JURASSIC WORLD: EVOLUTION

Mit Frontier Developments neuestem Spiel bewirbt sich ein vielversprechender Anwärter für unseren Einkaufsführer. Dank der fantastisch umgesetzten Dinos und der simplen Bedienung ist der Aufbaustrategie-Titel – wie bereits der Quasi-Vorgänger *Planet Coaster* – auch für Neulinge bestens geeignet. Am Ende gab es aber keine Mehrheit für die Aufnahme, vor allem wegen der geringen Unterschiede zum Vergnügungsparksimulator.



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90

F1 2017
Getestet in Ausgabe: 09/17
Formel-1-Fans kommen an *F1 2017* nicht vorbei, das Fahrmodell lässt sich detailliert an die eigenen Simulationsbedürfnisse anpassen. Ein Maximum an Authenzität, der tolle Karrieremodus und die kultigen Classic-Inhalte runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	85

Forza Motorsport 7
Getestet in Ausgabe: 11/17
In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine motivierende Kampagne erleben – das geht nur in diesem De-luxe-Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	92

+ Forza Horizon 3 — Getestet in Ausgabe: 11/16
Der aktuell beste Fun-Racer punktet mit Australien als Spielwelt.

Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	90

Project Cars 2
Getestet in Ausgabe: 11/17
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der öde Karrieremodus weist aber KI-Schwächen auf.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	90

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Planet Coaster
Getestet in Ausgabe: 12/16
Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Untergenre:	Wirtschaftssimulation
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Frontier Developments
Wertung:	85

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Bayonetta
Getestet in Ausgabe: 05/17
Typisch japanisches Actionfeuerwerk mit einem famosen Nahkampfsystem: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombofest mit Gamepadpflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber mittlerweile.

Untergenre:	Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	85

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekelmutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horrorfortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

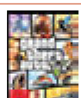
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

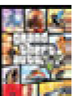
Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

+ Dishonored 2 — Getestet in Ausgabe: 12/16
Mehr vom guten Spielprinzip mit sensationell gestalteten Levels.

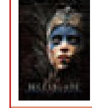
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91





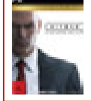
Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



Hellblade: Senua's Sacrifice
Getestet in Ausgabe: 09/17
Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen grausige Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Ninja Theory
Wertung:	87



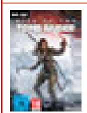
Hitman: The Complete First Season
Getestet in Ausgabe: 12/16
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Ende der Story enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



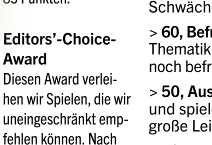
Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

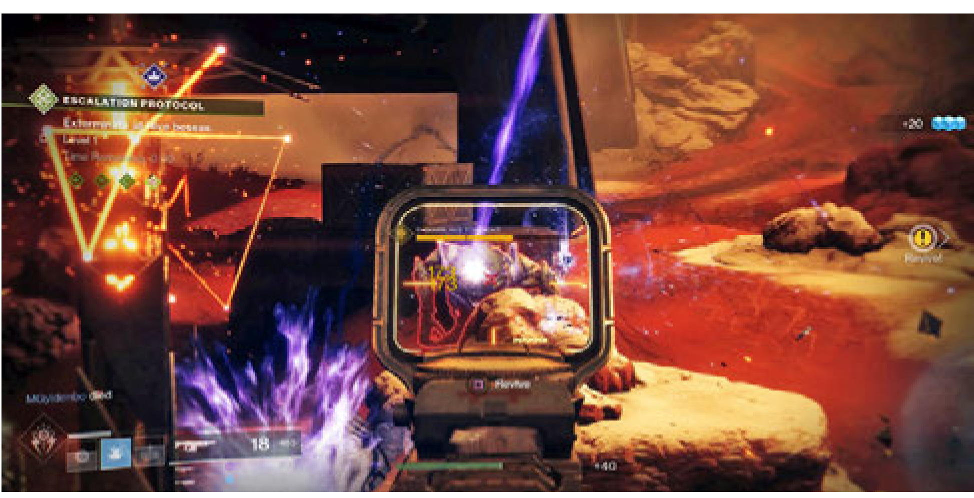
UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

DESTINY 2: KRIEGSGEIST

DLC

Als *Destiny 2* letzten Herbst erschien, waren sich die meisten Fans und Kritiker einig: Der zweite Teil von Bungies Sci-Fi-Shooter-MMO spielte sich runder als der erste Teil und räumte mit viel unnötigem Ballast auf. Nun, runde acht Monate später, sieht das Bild aber anders aus: Viele Spieler sind aufgrund von relativer Content-Dürre mittlerweile abgesprungen oder warten auf das erste Add-on *Forsaken*, das Anfang September erscheint. Um die Wartezeit zu verkürzen, wurde jüngst aber erst einmal der *Kriegsgeist*-DLC veröffentlicht. Dabei verschlägt es euch auf den Mars, wo ihr einem fiesen Gott in den Hintern tretet und auch noch der KI Rasputin helft, die aus unerfindlichen Gründen den Planeten gewechselt hat. Allzu viel Story erlebt ihr aber nicht. Herzstück des Add-ons sind die Endgame-Herausforderungen auf der neuen Maximalstufe 30. Im Leviathan-Raid Sternenschleuse erwarten euch knifflige Kämpfe, Sprungpassagen und andere lustige Dinge wie Ballgewerfe. Unter Power-Level 370 seht ihr hier aber wohl eher kein Land. Zweiter großer Endgame-Inhalt: das Eskalationsprotokoll, ein öffentlicher Mars-Event, in dem ihr sieben Wellen von Gegnern besiegen müsst. Um mit mehr als zwei Gildenkumpanen anzutreten, müsst ihr aber etwas tricksen. Auch hier gilt: Unter Power-Level 370 erwartet euch eher Frust. Fazit: Besser als der *Osiris*-DLC und mit nettem Endgame. Richtig spannend wird es aber wohl erst mit *Forsaken*.



Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Inside
Getestet in Ausgabe: 08/16
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Playdead
Wertung:	91



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--

Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

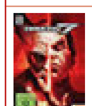
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

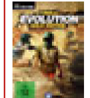
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



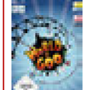
Tekken 7
Getestet in Ausgabe: 07/17
Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der *Street Fighter*-Serie.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	90



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

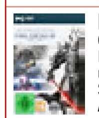


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

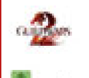
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



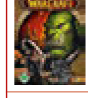
Final Fantasy XIV Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 08/17
Das Gesamtpaket zum wundervollen Japan-MMORGP bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leerräumt: *Final Fantasy*-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	91



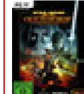
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

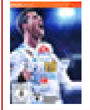


Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Neueinsteiger ins Genre. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

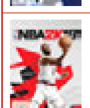
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



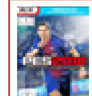
FIFA 18
Getestet in Ausgabe: 11/17
Das beste *FIFA* seit Jahren! Ein überragendes Lizenzpaket und fantastische Stadion-Atmosphäre treffen auf ein realistischeres Spielgefühl als im Vorgänger. Die professionell inszenierte Story-Kampagne taugt gut als Einstieg ins virtuelle Kicken.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	87



NBA 2K18
Getestet auf: PCGames.de
Dank der einnehmenden Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2018: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/17
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	88



Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

Electronic Arts sichert sich 2013 die Star-Wars-Lizenz. Zwei Jahre später folgt mit *Star Wars: Battlefront* (2015) das erste Spiel aus der weit, weit entfernten Galaxie.

BRANCHENRIESEN TEIL 2

Electronic Arts

Knallharte Deals und der richtige Riecher

Was auf der Festplatte landet, bestimmen Spieler, Studios und Publisher. Zu letzteren gehört auch Electronic Arts. Aber woher kommen die eigentlich?

Von: Stephan Petersen & Sascha Lohmüller

Elektronische Kunst. Diese Charakterisierung möchte sicherlich nicht jeder dem Branchenriesen Electronic Arts zugestehen. Doch genau darum geht es seinem Gründer Trip Hawkins ursprünglich. Hawkins heuert 1978 nach seinem Harvard-Studium bei Steve Jobs' Apple an. Dort ist man noch weit vom Status des heutigen Mega-Lifestyle-Konzerns entfernt, dank der Mikrocomputer Apple I und II aber auf der Überholspur. Den jungen Trip Hawkins beeindruckt der große Erfolg dieser ersten Privatrechner. In ihnen sieht er die Zukunft der Spielebranche.

1982 ist es soweit. Ausgestattet mit einem Batzen Geld aus seiner Apple-Zeit gründet Hawkins im Mai 1982 Amazin' Software und arbeitet zunächst von zu Hause aus. Einige Monate später heuert er die ersten Mitarbeiter an und zieht in freistehende Büroräume der kalifornischen Risikokapitalgesellschaft Sequoia Capital um. Kleiner Exkurs: Sequoia Capital hat zahlreiche bekannte Unternehmen wie Atari, Google, Apple und PayPal finanziert.

Endlich kann es losgehen. Doch eine Sache muss zuerst noch geändert werden: Ein neuer Firmenname soll her. Einer, der Hawkins' Vision widerspiegelt. Hawkins versteht Computerspiele als Kunst. Er möchte, dass die Künstler denselben Respekt für ihre Arbeit erhalten wie auch in anderen Branchen. Gleichzeitig will er die Qualität und Professionalität erhöhen, um irgendwann einmal auf einer Stufe mit der Film- und Musikbranche zu stehen. Was für ein Vorhaben Anfang der Achtzigerjahre!

Entwickler als Rockstars

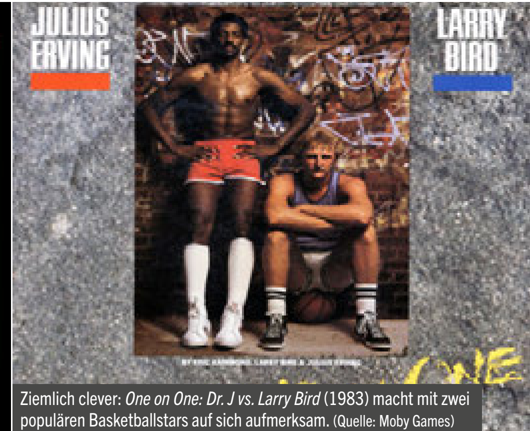
Zusammen mit seinen Mitarbeitern sowie einer externen Marketing-Firma findet Hawkins schließlich den richtigen Namen: Electronic Arts. Im Frühling 1983 veröffentlicht Hawkins' Unternehmen seine ersten sechs Spiele. Alle kommen optisch wie ein Musikalbum daher, mit individuellem Cover und den Namen der Entwickler auf der Titelseite. Unter den Spielen sind Klassiker wie das Schach-Spiel *Archon* und die Wirtschaftssimulation *M.U.L.E.*, seines Zeichens eines der einflussreichsten Games der Spielebranche.

Electronic Arts findet mit seinen Einstiegstiteln sowohl in der Industrie als auch bei den Spielern viel Beachtung. Ebenfalls aus dem Jahr 1983 stammt ein weiterer Erfolg. Das Basketballspiel *One on One: Dr. J vs. Larry Bird* verkauft sich nicht nur aufgrund seines Spaßfaktors. Ein wesentlicher Grund: EA vermarktet das Spiel mit den Gesichtern der beiden titelgebenden Basketballspieler Julius „Dr. J" Erving und Larry Bird.

Electronic Arts hat als Publisher von Beginn an das richtige Näschen für gute Titel und die richtigen Vermarktungsstrategien. Zudem erweist sich der Konzern mit einer aggressiven Strategie auf dem Markt als erfolgreich. Trip Hawkins reduziert in harten Verhandlungen die Rabatte für Großhändler, wodurch EA mehr Profit bleibt. Zudem errichtet Larry Probst, der 1984 zum Unternehmen hinzustößt, eine Organisationsstruk-



Archon (1983), ein Klassiker, dem das holografische Schachspiel aus *Star Wars* als Vorbild dient. (Quelle: Moby Games)



Ziemlich clever: *One on One: Dr. J vs. Larry Bird* (1983) macht mit zwei populären Basketballstars auf sich aufmerksam. (Quelle: Moby Games)

tur innerhalb der Firma, die es ermöglicht, profitable Geschäfte direkt mit den Händlern zu machen. Das Verhandlungsgeschick bleibt anderen Softwareunternehmen nicht verborgen, sodass EA schon bald selbst als Distributor für Spielestudios wie etwa SSI oder Interplay agiert.

Erst für Computer, dann für fast alle

Den Video Game Crash zwischen 1983 und 1985 verkraftet Electronic Arts besser als andere in der Branche, auch weil die Kalifornier sich auf den Heimcomputermarkt konzentrieren. Nach Ansicht von Hawkins sind die Heimrechner klassischen Konsolen dauerhaft überlegen. EA veröffentlicht in den Achtzigerjahren auf beliebten Rechnern wie C64, Amiga und Atari ST weitere Spieleperlen, darunter etwa die Rollenspiel-Klassiker *The Bard's Tale* (1985) und *Wasteland* (1988).

1987 eröffnet EA das erste Büro außerhalb Nordamerikas. Die Niederlassung in der Nähe von London ist der Startschuss für die globale Expansion des Unternehmens. In den folgenden Jahrzehnten entstehen in zahlreichen Ländern weitere EA-Filialen und spannen ein weltweites Netzwerk, das ein wesentlicher Faktor des Erfolgs ist: als Publisher global agieren und Spiele auf möglichst vielen Plattformen anbieten.

Denn Trip Hawkins überdenkt seine ursprüngliche Position, nachdem Nintendo den Konsolenmarkt stabilisiert. Mit *Skate or Die* erblickt 1988 die erste EA-Eigenproduktion das Licht der Welt, unter anderem für das NES. Als schließlich Segas Mega Drive erscheint und sich millionenfach verkauft, will auch Trip Hawkins davon profitieren. Allerdings schrecken ihn die Lizenzgebühren für Konsolenspiele ab. Abermals erweist er sich als cleverer Verhandlungspartner. Sega möchte in Nordamerika Fuß fassen und EA wäre dafür ein wichtiger Partner. Das weiß Hawkins zu nutzen und macht einen guten finanziellen Deal. In der Folgezeit veröffentlicht Electronic Arts zahlreiche Spiele aus seinem Katalog auf Segas Konsole. Zudem folgen nach einem Deal mit Nintendo Veröffentlichungen älterer Spiele auf dem NES.

DIE WICHTIGSTEN ELECTRONIC-ARTS-SPIELE

M.U.L.E.



Quelle: The Strong/museumofplay.org

Die ersten EA-Titel ähneln in ihrer optischen Aufmachung Musikalben – mit coolem Cover und Nennung der Künstler. Eines dieser ersten Spiele ist *M.U.L.E.* (1983), das Branchengrößen wie Sid Meier und Will Wright maßgeblich beeinflusst.

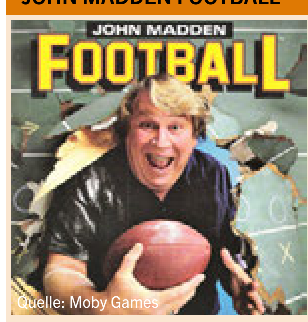
SKATE OR DIE



Quelle: Moby Games

Skate or Die (1988) ist die erste Eigenproduktion von Electronic Arts. Das Spiel erscheint auch für Nintendos NES und markiert einen Wendepunkt in der EA-Fokussierung auf (Heim-)Computer – wenngleich in diesem Fall noch Konamis Tochterfirma Ultra Games als Publisher agiert.

JOHN MADDEN FOOTBALL



Quelle: Moby Games

John Madden Football (1988) ist das wohl wichtigste Spiel für Electronic Arts und der Grundstein für EAs Erfolg als Sportspiele-Publisher. Wenn ihr diese Zeilen lest, könnt ihr wahrscheinlich auf pcgames.de bereits einen schicken Serienrückblick lesen.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER



Quelle: Moby Games

Neben *John Madden Football* wird die *FIFA*-Reihe das zweite große sportliche Standbein von Electronic Arts. Hier im Bild: *FIFA International Soccer* (1993).

DIE SIMS


Quelle: Moby Games

Die *Sims*-Reihe (ab 2000) ist lange Zeit das bestverkaufte Franchise auf dem PC und beispielhaft für EAs guten Riecher für erfolgreiche Marken und Spielideen.

Das Sport-Imperium

Ebenfalls in das Jahr 1988 fällt der wohl größte Meilenstein in der Geschichte von Electronic Arts: die Veröffentlichung von *John Madden Football* und die Geburt eines der erfolgreichsten Franchises der Videospielgeschichte. Doch der Weg bis dorthin ist schwierig. Schon Mitte der Achtzigerjahre will Trip Hawkins seine Idee einer Footballsimulation umsetzen und den berühmten Coach John Madden als prominentes Zugpferd gewinnen. Da aufgrund technischer Limitierungen nur eine begrenzte Anzahl an Spielern auf dem Spielfeld möglich ist, lehnt Madden mit folgenden Worten ab: „Wenn es nicht elf gegen elf ist, dann ist es kein Football. Ich gebe meinen Namen nicht für etwas her, das nicht realistisch ist."

Schließlich kann EA doch noch 22 Spieler auf den virtuellen Rasen schicken, dank des Studios Bethesda und dessen technischem Knowhow. Bezeichnenderweise tritt der Erfolg aber nicht mit dem Originalrelease auf dem Apple II, sondern 1990 mit der technisch und spielerisch besseren Version auf dem Mega Drive ein. Fortan bedient Electronic Arts möglichst viele Systeme. 1989 erscheint Peter Molyenux' Göttersimulation *Populous* für Heimcomputer, MS-DOS, Super Nintendo, Sega Master System, Mega Drive, PC Engine und Game Boy.

In den kommenden Jahren baut EA sein erfolgreiches Angebot an virtuellem Sport aus. 1990 startet die *PGA Tour*-Reihe (seit 1998 mit dem Zusatz *Tiger Woods* im Titel) und 1991 die *NHL Hockey*-Serie (von EA Canada). Im selben Jahr zieht sich Trip Hawkins vom Chefposten zurück und gründet The 3DO Company. Hawkins glaubt, dass 3D-Grafik und CDs als Datenträger der nächste große Schritt in der Spielebranche seien und will eine Spielkonsole der nächsten Generation auf den Markt bringen. Tatsächlich ist die 1993 erschienene 3DO technisch top, bietet aber ein zu dünnes Spieleangebot.

It's in the game

Nachdem Electronic Arts 1992 Richard Garriotts Studio Origin Systems kauft (*Ultima*, *Wing Commander*), widmen sich die Kalifornier 1993 weiter dem Ausbau ihrer erfolgreichen Sportmarken. Als europäische EA-Mitarbeiter die Entwicklung einer Fußballsimulation vorschlagen, treffen sie in der Führungsetage auf Unverständnis. Wer will schon diese Randsportart spielen? Nach anfänglichen kulturellen Missverständnis-


Der Auftakt einer großartigen Multiplayer-Shooter-Reihe: *Battlefield 1942* (2002) von DICE. (Quelle: Moby Games)


Ende der Achtzigerjahre ändert Electronic Arts die Strategie und veröffentlicht seine Spiele auf möglichst vielen Plattformen – auch auf Konsolen. Die Göttersimulation *Populous* (1989) erscheint auf dem PC und Heimcomputern, aber beispielweise auch für SEGAs Megadrive. (Quelle: GOG)

Spore steht 2008 aufgrund seines Kopierschutzes in der Kritik.

sen gibt es doch noch grünes Licht. *FIFA International Soccer* kombiniert gekonnt die seinerzeit besten Features mit einer tollen Spielbarkeit und schicken Animationen. Die *FIFA*-Serie entwickelt sich zum erfolgreichsten Fußball-Franchise und wird zu einem wichtigen Standbein von EA. Übrigens: 1993 gibt es in *Madden NFL'94* zum ersten Mal den berühmten Slogan „EA Sports – It's in the game" zu hören.

1994 geht ein anderes sehr erfolgreiches Franchise an den Start: Das Rennspiel *The Need for Speed* feiert seine Geburt auf der 3DO. Zudem startet die Basketball-Reihe *NBA Live*. Dann geht Electronic Arts auf Einkaufstour. Die Kalifornier kaufen 1995 Bullfrog Productions (*Syndicate*, *Theme Park*), 1997 Maxis (*Sim*-Reihe) und 1998 Westwood Studios (*Dune 2*, *Command & Conquer*). Für EA lohnen sich die Einkäufe. Sie erwerben auf diese Weise jede Menge geistiges Eigentum, Knowhow und Talente. Die Spieler sind hingegen nicht alle positiv gestimmt über den Kauf ihrer Lieblingsspieleschmieden. Nach dem Kauf würden sich die Spieleserien zum Nachteil verändern und die Studios irgendwann aufgelöst. Für manchen Spieler verkörpert Electronic Arts das dunkle Imperium der Spielebranche. Westwood Studios schließt 2003, Origin Systems sowie Bullfrog Productions 2004 und Maxis 2015.

Mancher empfindet daher Schadenfreude, als Electronic Arts 1998 die ersten Release-Kopien von *Tiger Woods PGA Tour Golf* wieder vom Markt nehmen muss. Der Grund: Ein Spaßvogel hat auf der CD der Playstation-Version die berühmt-berüchtigte *South Park*-Folge *Jesus vs. Santa* untergebracht. Diese kann man zwar nur sehen, wenn man sie auf dem PC abspielt, dennoch ruft EA alle Kopien zurück.

Tanz auf allen Hochzeiten

Trotz solch kleiner Rückschläge geht es für EA nur in eine Richtung – nach oben. 1997 geht mit *Ultima Online* eines der erfolgreichsten MMORPGs aller Zeiten an den Start. Neben starken PC-Spielen und beliebten Sportserien hat EA nun auch eine populäre und zugkräftige Lizenz im Portfolio. 1999 wechselt James Bond die Seiten und steht fortan im Dienst von EA (zuvor Nintendo). Bis 2005 dürfen wir insgesamt achtmal in die Rolle von James Bond schlüpfen (danach geht die Lizenz an Activision). Dieser wird meistens vom damaligen Bond-Darsteller Pierce Brosnan verkörpert, in *Liebesgrüße aus Moskau* (2005) sogar von Sean Connery.

1999 erfolgt zudem die Geburt der *Medal of Honor*-Serie, eines der erfolgreichsten Shooter-Franchises. Allerdings gerät die Reihe im Laufe der Jahre zunehmend ins Hintertreffen gegenüber *Call of Duty* und *Battlefield*. Das können auch diverse Provokationen und Kontroversen, beispielsweise rund um einen 2012 indizierten Serien-Teil, nicht ändern.

Das neue Millennium beginnt für EA äußerst positiv. *Die Sims* (2000) erweist sich als Goldesel. Eigentlich möchte Schöpfer Will Wright eine Architektur-Aufbau-Simulation entwickeln. Als Zielgruppe stellt er sich *Sim City*-Spieler und Casual-Gamer vor. Während der Entwicklung haben die Tester jedoch vor allem Spaß daran, mit den KI-Bewohnern zu interagieren. Daher legen die Entwickler fortan den Fokus auf die KI-Bewohner, die Sims, und ihre Interaktion miteinander und der Umgebung. Das neue Spielprinzip funktioniert hervorragend, *Die Sims* wird zum Megaseller. Besonders bei weiblichen Käufern, einer bisher eher vernachlässigten Zielgruppe, kommt die Reihe sehr gut an. In den folgenden Jahren erscheinen eine gefühlte Trilliarde an Nachfolgern und Erweiterungen, natürlich auf möglichst vielen Plattformen.

Erfolgreiche Franchises

Im selben Zeitraum gibt es massive Veränderungen auf dem Konsolenmarkt. Mit PC-Experte Microsoft betritt 2001 ein neuer Spieler die Bühne. EA bleibt seiner Multiplattform-Linie treu, bedient Sonys PS2, Microsofts Xbox, Nintendos Gamecube, Handhelds und den PC mit Umsetzungen seiner Franchises. Selbst ältere Systeme werden so lange wie möglich mit Spielen versorgt – ein lukratives Geschäft!

EA ist in Bezug auf den Umsatz der Marktführer der Spielebranche. Ab Mitte der Neunzigerjahre bis ins Jahr 2008 gehört den Kaliforniern der Platz an der Sonne – bis Vivendi Games und Activision 2008 fusionieren und Activision Blizzard den Thron einnimmt.

2002 beweist Electronic Arts einmal mehr den richtigen Riecher. Das von ihnen veröffentlichte und vom schwedischen Studio Dice entwickelte *Battlefield 1942* ist ein Meilenstein im Multiplayer-Shooter-Genre. Tobende Schlachten mit nutzbaren Fahrzeugen, großen Schlachtfeldern, unterschiedlichen Klassen und einem motivierenden Conquest-Modus machen *Battlefield 1942* zu einer Spielspaßgranate. Die *Battlefield*-Serie reiht sich in die erfolgreichen EA-Franchises ein. Übrigens: 2006 kauft das kalifornische Imperium Entwickler Dice. Die gibt es sogar immer noch. Im November 2018 soll *Battlefield 5* erscheinen.

2008 schnappt sich EA abermals zwei hochklassige Entwickler. Pandemic Studios (*Star Wars Battlefront 1* und *2* von 2004/2005) und Bioware (*Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights*) – beide haben gerade erst Ende 2005 eine Partnerschaft abgeschlossen – gehen in den Besitz von Electronic Arts über. Schon im darauffolgenden Jahr macht EA Pandemic Studios dicht. Bioware hingegen darf weiterleben und beschert den Kaliforniern mit der *Mass Effect*- und der *Dragon Age*-Reihe weitere erstklassige Franchises.

DIE ELECTRONIC-ARTS-GESCHICHTE IM ÜBERBLICK

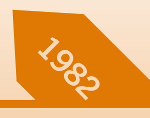
1982: Trip Hawkins gründet Amazin' Software. Wenige Monate später erfolgt die Umbenennung in Electronic Arts.

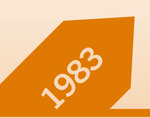
1983: Veröffentlichung der ersten sechs Spiele, darunter Klassiker wie *Archon* und *M.U.L.E.*

1987: Electronic Arts eröffnet das erste Büro außerhalb Nordamerikas. In den kommenden Jahrzehnten erschafft EA eine globales Netzwerk für seine Publisher-Aktivitäten.

1988: Veröffentlichung von *John Madden Football.*

1991: EA-Gründer Trip Hawkins zieht sich vom Chefposten zurück und gründet The 3DO Com-









Von 1999 bis 2005 besitzt Electronic Arts die James-Bond-Lizenz und veröffentlicht zahlreiche Spiele mit dem Meisterspion. Hier im Bild: *007 – Alles oder nichts* (2004). (Quelle: Moby Games)

Zum Release 2007 heißt der Publisher des Rollenspiel-Hits *Mass Effect* noch Microsoft. Dann kauft Electronic Arts Entwickler Bioware 2008 und veröffentlicht ab diesem Zeitpunkt die Titel der kanadischen Spieleschmiede. (Quelle: Steam)

Die erfolgreiche Rennspielreihe *Need for Speed* feiert ihr Debüt 1994 auf der 3DO. (Quelle: Moby Games)

Electronic Arts konzentriert sich jahrelang auf Heimcomputer. Zu deren Veröffentlichungen gehört auch der Rollenspiel-Klassiker *Wasteland* (1988). (Quelle: GOG)

Die Macht des Internets

Ein tolles Spiel ist auch Will Wrights *Spore* (2008). Weniger gefällt den Spielern hingegen der Kopierschutz. Für den Start des Spiels ist auf dem PC eine Produktaktivierung über das Internet notwendig. Zudem erlaubt EA lediglich drei Aktivierungen (lebenslang!) auf verschiedenen Rechnern. Das bedeutet: Wer in einigen Jahren noch einmal *Spore* zocken möchte, wechselt am besten nicht so häufig den PC beziehungsweise wichtige Hardwarekomponenten darin. Aufgrund der Kritik rudert EA zurück und erlaubt den Spielern stolze fünf Aktivierungen.

Das Internet eröffnet Publishern wie EA neue Möglichkeiten im Kampf gegen den Gebrauchtspielemarkt. Mit dem Online Pass erhält der Spieler Zugriff auf Bonusinhalte oder den Multiplayer-Modus eines EA-Spiels. Der Hintergrund: EA verdient nichts an Gebrauchtspielen. Angesichts jährlicher Updates und immer gleicher Gameplaymechaniken überlegen es sich Spieler genau, ob sie den Vollpreis zahlen wollen. Immerhin: 2013 stampfen die Kalifornier den ungeliebten Online Pass wieder ein.

Neben der Eindämmung des Gebrauchtspielemarkts ist auch der Verkauf über das Internet interessant. Valve hat es mit Steam schon vorgemacht. 2011 zieht Electronic Arts mit der hauseigenen Plattform Origin nach. Dabei setzt es wieder Kritik, denn mit der Zustimmung zum Origin-Lizenzvertrag sichern die Nutzer dem US-Unternehmen weitreichende Befugnisse zu. So darf beispielweise EA umfassende Informationen über Hardware, Medien, Software und deren Nutzung sammeln. Aber auch hier rudern die Kalifornier schließlich zurück.

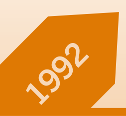
Das Lootbox-Desaster

2013 sichert sich Electronic Arts eine starke Lizenz: *Star Wars* gehört ab sofort ins Portfolio. In den kommenden Jahren sollen Dice, Visceral Games und Bioware *Star Wars*-Spiele entwickeln. Der erste Titel kommt von den Shooter-Experten Dice und ist – nicht sonderlich innovativ – ein Remake der *Battlefront*-Serie garniert mit *Battlefield*-Elementen. *Star Wars: Battlefront* (2015) ist ein guter Multiplayer-Shooter, der aber auch Anlass zur Kritik bietet. Ein Singleplayer-Part fehlt komplett, zudem gibt es nur wenige Karten. Nachschub wird später in Form von DLCs nachgereicht. Manche unken, dass EAs Slogan „It's in the game" nicht mehr zutrifft.

Von Bioware ist bis heute nichts zu sehen. Gerüchtehalber arbeiten sie an einem neuen Teil von *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Visceral Games (*Dead Space*) gibt es nicht mehr. EA schließt das Studio im Oktober 2017. Das schmerzt umso mehr angesichts der tollen Ideen, die die Entwickler von Visceral für ihr *Star Wars*-Spiel hatten. Das Material übernimmt ein Team in Vancouver. Allerdings soll das – immer noch unbenannte – *Star Wars*-Spiel nicht so linear werden und könnte nach bisherigen Infos die neuesten Segnungen der Spielebranche enthalten: Live Service und Ingame-Shop.

Hat da jemand Lootboxen gerufen? Mit den virtuellen Kisten setzt sich EA bei *Star Wars: Battlefront 2* (2017) in die Nesseln. Der Shooter enthält zwar einen Singleplayer-Modus, dafür im Multiplayer allerdings auch ein fragwürdiges Aufstiegssystem mit Ingamekäufen und Lootboxen. EA steht mal wieder im Kreuzfeuer der Kritik und streicht die Mikrotransaktionen schließlich. Als der Rauch verzogen ist, führen die Kalifornier sie im April 2018 wieder ein – immerhin „nur" für optische Erweiterungen und die Helden. Fairnesshalber muss man sagen, dass auch andere große Publisher Maßnahmen zur Gewinnmaximierung nicht abgeneigt sind. Doch da ist er wieder: der Vorwurf vom dunklen Imperium. ❑

1992: Electronic Arts kauft Origin Systems. In den folgenden Jahren erwirbt EA weitere renommierte Studios und sichert sich somit jede Menge Marken und Knowhow.



1993: Start der *FIFA*-Reihe mit *FIFA International Soccer*.



1998: Umzug in den heutigen Firmensitz in Redwood City, Kalifornien.



2000: *Die Sims* erweist sich als Megaseller.



2011: Gründung von Origin als Konkurrenz-Plattform zu Steam.



2013: Electronic Arts kauft die *Star Wars*-Lizenz.





Die Crowdfunding-Kampagne von *Shenmue 3* ist im Bereich Spiele die erfolgreichste aller Zeiten. 2019 soll die Geschichte von Ryo Hazuki und Shenhua Ling fortgeführt werden. (Quelle: YS Net, Neilo)

Die Wiedererweckung alter Marken:

Gegenwart und Zukunft

Manchmal kommen Marken zurück, die in Vergessenheit geraten sind. Wir machen uns auf die Suche nach obskuren Rückkehrern.

Von: Michael Cherdchupan, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Zeit kann unerbittlich sein und ohne Rücksicht auf Verluste an einer Sache nagen. Spiele können davon auch ein Lied singen. Ein paar Jährchen auf dem Buckel, schon ist die einst aufwendige 3D-Grafik ein alter Hut. Jüngere Spielergenerationen rümpfen dann die Nase und eigentlich gute Spielideen umgibt ein Verwesungsgeruch. Doch einen Vorteil bietet die fortschreitende Zeit: Sie macht weiser. Ein Sinnbild dafür ist Kratos im jüngst erschienenen PS4-Actionknaller *God of War*, in dem der Kriegsgott ruhiger, zurückhaltender und vor allem effizienter agiert. Er wirbelt nicht mehr so ausgeflippt wie in den Vorgängern herum, sondern kämpft nur, wenn es nötig ist. Dafür haben es die Konfrontationen in sich. Bei der Handlung ist auffällig, dass Kratos seinem Sohn Atreus nur wenige Dinge zu sagen hat, für die er jedoch eine 20 Stunden lange Kampagne benötigt.

Von Generation zu Generation

Spieleentwickler sind heute erfahrener und schaffen audiovisuelle Meisterwerke mit komplexen Gameplay-Mechanismen. Doch bei Neuauflagen stellt sich die Frage, wie man den Geist des Originals in die neue, schönere Hülle transportiert. *Tomb Raider* oder *Wolfenstein: The New Order* sind zum Beispiel deutlich komplexer geworden. Letzteres ist mit aller Konsequenz ein Spiel gegen Nazis. Entwickler MachineGames hat aber in seine *Wolfenstein*-Interpretation sehr viel mehr Tiefe gebracht. Sie ist satirischer, komplexer und anspruchsvoller. Dabei den eigentlichen Kern nicht aus den Augen zu verlieren, ist nicht trivial: Hauptcharakter B. J. Blazkowicz ist ein ruppiger Geselle. Eine Metapher für die geballte Faust der Rebellion gegen das Regime – und inzwischen mehr als ein Avatar. Er ist ein Mensch mit Gefühlen, Motivationen und Schwächen. Ähnlich wie Lara Croft, die nicht mehr so unverwundbar erscheint wie in den früheren *Tomb Raider*-Spielen. Sie schürft sich die Haut auf, rutscht ständig ab und prallt gegen Wände. Längst geht es ihr nicht mehr bloß um ein paar verlassene Schatzkammern, denn sie gerät in komplexe Verwicklungen zwischen verschiedenen Charakteren und Parteien. Es gibt folglich viel Drumherum, bei dem es schwierig werden kann, den Kern einer Serie zu bewahren.

Einen anderen Ansatz verfolgt *Torment: Tides of Numenera*, das beim Konzept seinen Wurzeln treu bleibt. Es handelt sich um ein komplexes und mit sehr viel Handlung gestaltetes Iso-Rollenspiel, das es nicht nötig hat, eine neue Spielergeneration anzusprechen. *Torment* ist für Fans des klassischen Genres gedacht, die mit aktuellen Rollenspielen nicht glücklich werden.

Das moderne *Doom* will sich hingegen an Jung und Alt gleichermaßen richten. Schnell, brutal, aufs Schießen reduziert und doch mit einigen sinnvollen neuen Mechaniken. Liebhaber des Ego-Shooter-Urgesteins mögen vor allem die schnörkel- und atemlose Action. Keine Deckung oder automatische Heilung, sondern fordernde Gefechte, bei denen ihr auf Zack sein müsst. Die sogenannten „Glory Kills" sind das Salz in der Suppe. Geschwächte Gegner können mit Nahkampfangriffen zur Strecke gebracht werden. Neben klassischen Medikits ist dies die einzige Möglichkeit, den Helden zu heilen.

Neuauflagen in allen Varianten

Mittlerweile gibt es viele HD-Remaster, die lediglich auf neue Plattformen portiert werden und eine höhere Auflösung spendiert bekommen. Manch ein Projekt kann trotzdem sehr aufwendig sein, etwa *Rez Infinite*, das einen VR-Modus und eine neue Stage erhalten hat. Die nächste Stufe sind akkurate Remakes wie *Crash Bandicoot N.Sane Trilogy* oder *Shadow of the Colossus*. Sie haben einen komplett neuen technischen Unterbau, bilden die Inhalte ihrer Urversionen aber identisch nach. Und am Ende stehen die Reboots, wie wir sie mit den eingangs erwähnten Beispielen erlebten. Sie sind seltener, aber spielerisch sicherlich am aufregendsten.

Im zweiten Teil unseres Reports wollen wir euch weitere Wiederbelebungen alter Marken vorstellen. Wir konzentrieren uns primär auf unbekanntere, teils obskure Titel, die nicht so viel Aufmerksamkeit genießen wie Blockbuster. Eines vorweg: Sehr gern würden wir euch ausführliche Informationen zu *Age of Empires 4* sowie dem Remake von *Final Fantasy VII* und *Resident Evil 2* liefern, doch ist zu den Projekten leider noch nicht viel bekannt. Wir möchten möglichst wenig spekulieren und stellen euch deshalb (bis auf eine Ausnahme) nur Titel vor, die ihr schon spielen könnt oder deren Fertigstellung naht. Auf *Shenmue 3* werden wir aus einem anderen Grund nicht eingehen: Die kürzlich angekündigten HD-Neuauflagen von *Shenmue* und *Shenmue 2* sind noch einmal eine gute Gelegenheit, um einen Blick auf die Geschichte der Reihe zu werfen. ❑

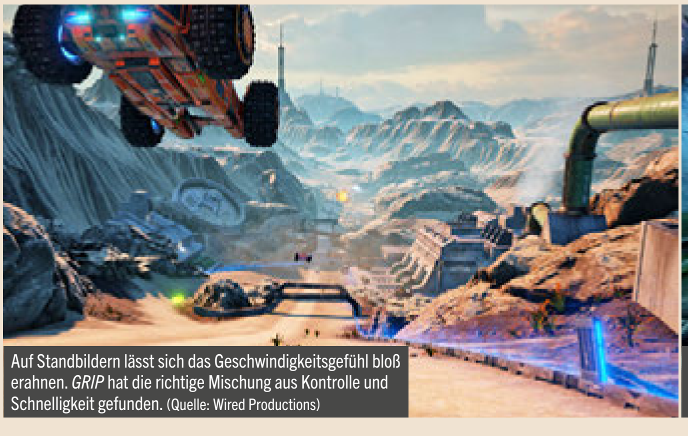
GRIP

Entw.: Caged Element Inc. • Ersch.: 2018 • System: Windows, PS4, Xbox One • Genre: Future-Racer

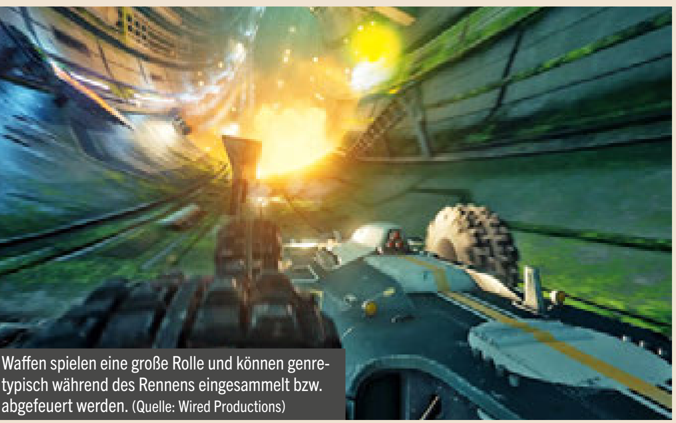
Um futuristische Rennspiele steht es derzeit nicht besonders gut. Das Genre ist so sehr in die Nische gerückt, dass selbst Sony seine einstige Vorzeigeserie *WipeOut* bloß mit der *Omega Collection* aufwärmt. Neue Produktionen sind in den Indie-Bereich gerückt und brachten einige ausgezeichnete Vertreter wie *Redout* zutage. Die wirklich kreativen Einfälle boten derlei Rennspiele aber eher zu Zeiten der ersten Playstation und des Saturn. In *Scorcher* (1996) rollten Menschen in Bällen über Rennstrecken, in *Killer Loop* (1999) mussten Magnete gegen die Schwerkraft eingesetzt werden. Und mit *Starwinder* (1996) ging es sogar in den Weltraum.

Einfallsreich waren auch *Rollcage* (1999) und *Rollcage 2* (2000) für Playstation und PC. Die Fahrzeuge hatten derart große, über die Karosserie hinausragende Reifen, dass sie sich auf den Kopf drehen konnten, ohne zu stoppen. Darauf waren die Strecken ausgerichtet. In Tunneln konnten die Autos an Wänden entlangfahren – mit der richtigen Geschwindigkeit sogar an der Decke! Mit solchen Saltos war es möglich, gegnerischen Geschossen auszuweichen. Und es sah ohnehin sehr stylish aus, auf diese Weise über einen Kontrahenten hinwegzusegeln. Es gab einen indirekten dritten Teil namens *Firebugs* (2002) für die Playstation, der ohne die Beteiligung des ursprünglichen Publishers Psygnosis entstand. Es spielte sich ähnlich, bekam mit Cartoon-Charakteren aber eine eigene Identität.

Obwohl die Marke in Vergessenheit geraten ist, hat sich über die Jahre eine kleine Fangemeinde gebildet. Das haben auch ehemalige Entwickler von *Rollcage* bemerkt und über Crowdfunding einen geistigen Nachfolger namens *GRIP* finanziert. Den offiziellen Markennamen hat es zwar nicht, es könnte aber locker als vierter Teil durchgehen. Der Titel ist bereits im PC-Early-Access spielbar und soll 2018 zudem für Konsolen erscheinen. Auch wenn das Spiel noch nicht ganz fertig ist, können wir bereits sagen, dass ihr einen unempfindlichen Magen benötigt! Das Geschwindigkeitsgefühl ist beeindruckend und durch das clevere Streckendesign und die gelungene Fahrphysik könnt ihr euch gekonnt an Wänden und Decken entlanghangeln. Die Early-Access-Version ist folglich sehr vielversprechend. Vielleicht erwartet uns mit *GRIP* ein echter Geheimtipp.



Auf Standbildern lässt sich das Geschwindigkeitsgefühl bloß erahnen. *GRIP* hat die richtige Mischung aus Kontrolle und Schnelligkeit gefunden. (Quelle: Wired Productions)



Waffen spielen eine große Rolle und können genretypisch während des Rennens eingesammelt bzw. abgefeuert werden. (Quelle: Wired Productions)

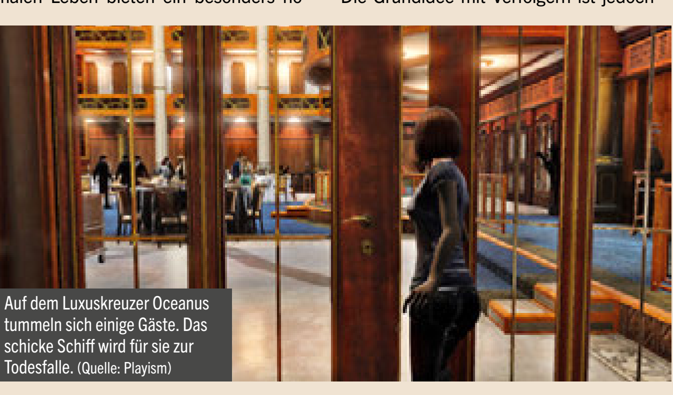
Project Scissors: NightCry

Entw.: Nude Maker • Ersch.: 2016 • Plattform: Windows, Android, iOS • Genre: Survival-Horror

Blockbuster-Horror mangelt es zwar nicht an blutiger, unterhaltsamer Action, teils aber sehr wohl an der Fähigkeit, dem Spieler Angst einzujagen. Am Fließband zerplatzende Köpfe ersetzen keine gute Spannungskurve. Und schafft es ein Protagonist, etliche Gegner zur Strecke zu bringen, wovor soll er dann noch Angst haben? Wirklich gruselige, angsteinflößende Spiele scheint es nur noch im Indie-Sektor zu geben. Fantastische Titel wie *Detention* (2017) oder *Lone Survivor* (2012) arbeiten mit einer 2D-Perspektive und regen eure Fantasie an – und die ist oft gruseliger als jedes Monster.

Wehrlose Hauptfiguren aus dem normalen Leben bieten ein besonders hohes Identifikationspotenzial. Ein gutes Beispiel ist Jennifer Simpson aus *Clock Tower: The First Fear*, das 1995 für Super Nintendo und Playstation erschien. Sie ist ein ganz normales Mädchen, das auf einem großen Anwesen vor einem Serienmörder flieht. Mehr als davonlaufen und sich verstecken kann sie nicht. Als wenn das nicht schon gruselig genug wäre, ist das Mordinstrument des Häschers eine riesige Schere. Das Prinzip hat bei Horrorfans damals so eingeschlagen, dass es drei Fortsetzungen gab. Die dritte aus dem Jahr 2002 stammt vom *Resident Evil*-Schöpfer Capcom, der das Konzept mit einer cineastischen Aufmachung und Bosskämpfen würzte. Die Grundidee mit Verfolgern ist jedoch geblieben. Mit *Haunting Ground* (2005) gab es wenige Jahre später sogar einen geistigen Nachfolger, der durch seine kunstvolle Machart zum Liebling unter Survival-Horror-Kennern aufstieg.

Dann wurde es still um die *Clock Tower*-Reihe. Hier und da kamen Gerüchte über einen Kinofilm auf, der aber nie Realität wurde, nachdem der vorgesehene Regisseur David R. Ellis überraschend verstarb. Erst 2015 sollte sich Serienerfinder und Autor Hifumi Kono mit einer erfolgreichen Kickstarter-Kampagne zu *Project Scissors: NightCry* zurückmelden. War Jennifer damals noch zurückhaltend, sind die weiblichen Protagonisten im neuen Spiel deutlich aktiver und selbstbewusster. Geblieben ist die Ausweglosigkeit: Die Hauptfiguren sind auf einem Luxuskreuzer gefangen und müssen vor einer Kreatur fliehen, die dem Scissorman sehr ähnelt. Ursprünglich für Mobilgeräte entwickelt, wirkt die Grafik der PC-Version zwar nicht sonderlich zeitgemäß. Doch Nostalgiker der goldenen Ära des Survival-Horrors auf Playstation 2 werden ihre Freude haben. Das 3D-Adventure-Gameplay ist sehr traditionell, der typisch japanische Charme mindestens zwei Konsolengenerationen alt. Und doch ist das Spiel angsteinflößender als so mancher Blockbuster. Leider befinden sich die Umsetzungen für iOS, Android und Playstation Vita noch im Entwicklerlimbo.



Auf dem Luxuskreuzer Oceanus tummeln sich einige Gäste. Das schicke Schiff wird für sie zur Todesfalle. (Quelle: Playism)



Monica Flores ist nur im ersten Kapitel spielbar, das als Tutorial fungiert. Es dauert nicht lange, bis sie dem Schrecken ins Gesicht sehen muss. (Quelle: Playism)

Outcast: Second Contact

Entw.: Appeal Studio • Ersch.: 2017 • System: PS4, Xbox One, Windows • Genre: Action-Adventure

Pixelgrafiken, Polygone und plastische Zeichnungen: All das sind wir heute in Spielen gewöhnt. Voxel kommen eher wenig zum Einsatz. Vereinfacht ausgedrückt handelt es sich um Pixel mit Tiefeninformationen. In den Anfängen der 3D-Grafik ließen sich durch diese Technik verhältnismäßig realistisch wirkende Landschaften mit zahlreichen Unebenheiten erzeugen, als die Rechenpower für viele Polygone noch nicht vorhanden war. Entwickler Novalogic hat zum Beispiel die Hubschrauber-Simulation *Comanche* (1992) auf Voxelbasis entwickelt. Das vielleicht ambitionierteste Voxelprojekt war aber das 1999 erschienene Action-Adventure *Outcast*. Durch eine kluge Mischung aus Polygonen, Voxeln, Raycasting und anderen Techniken entstand die zum damaligen Zeitpunkt glaubwürdigste Spiellandschaft. Allerdings verlangte sie PCs einiges an Leistung ab.

Cutter Slate heißt der Held. In der deutschen Version hat er sogar die kernige Synchronstimme von Manfred Lehmann, der für die Vertonung von Bruce Willis bekannt ist. Das passt, denn Slate ist der klassische Actionheld, der mitsamt einer Truppe Wissenschaftler durch ein Dimensionstor in ein Paralleluniversum katapultiert wird. Auf der Suche nach einem Rückweg muss Slate seine verschollenen Kollegen aufspüren und sich mit fremden Kulturen auseinandersetzen. Adelpha heißt der Planet, auf dem er strandet und der von einem Volk namens Talaner besiedelt wird. Die Vegetation ähnelt der Erde, doch die humanoiden Lebewesen samt ihrer Sprache und Religion muss Slate erst kennenlernen. Die Talaner halten ihn für einen prophezeiten Befreier, der sie vor der Unterdrückung eines Tyrannen retten soll. Eine Hand wäscht die andere.

Für jüngere Generationen ist es schwierig nachzuvollziehen, warum *Outcast* damals technische Maßstäbe setzte. Sogar akustisch: Üblich war MIDI für die Musikausgabe, doch das Spiel setzte auf einen orchestralen Soundtrack, der von Lennie Moore geschrieben wurde. Der ist bis heute aktiv geblieben und hat u. a. für *Star Wars: The Old Republic* und *Dota 2* Musik geschrieben. Seine Werke sind auch im Remake *Outcast: The Second Contact* zu hören. Die Audiodateien wurden komplett übernommen, die Grafik auf Polygonbasis vollständig überarbeitet. Die Welt hat sich aber weitergedreht: Das damals famose Open-World-Design wirkt heute holprig und der Charme der Urversion konnte nicht in das neue Technikkorsett transportiert werden.

Nach wie vor geblieben ist die faszinierende Welt voller Legenden und Geschichten. Trotz Übersetzungsmodul ist zum vollständigen Verständnis der Sprache der Talaner ein Lexikon nötig. Dialoge sind zahlreich und die Charaktere merken sich die Antworten und reagieren im Spielverlauf auf unterschiedliche Weise. Auch wenn Blockbuster wie *Assassin's Creed* Alltagsroutinen von Nicht-Spieler-Charakteren auf eine neue Stufe hoben, wirkt die Welt von *Outcast: Second Contact* noch immer lebendig. Einen zweiten Teil wird es jedoch wohl nicht geben: Sowohl das Original als auch die Neuauflage verkauften sich eher schlecht.



Der Sprung von Voxeln zu Polygonen ist nur bedingt gelungen. Zwar wurde die Atmosphäre beibehalten, doch die Landschaften wirken karger als in heutigen Open-World-Spielen. (Quelle: Bigben Interactive)



Die Bewohner von Adelpha haben eine eigene Kultur und Religion. Diese Stück für Stück kennenzulernen und zu entschlüsseln macht den Reiz von *Outcast: Second Contact* aus. (Quelle: Bigben Interactive)

Bubsy: The Woolies Strike Back

Entw.: Black Forest Games • Ersch.: 2017 • System: PlayStation 4, Windows • Genre: Jump & Run

Bubsy ist die vielleicht tragischste Hauptfigur einer Jump&Run-Reihe. Geboren wurde er mitten in den 1990ern, als Spielcharaktere mit besonders eigenständiger Attitüde gefragt waren. Losgetreten wurde diese Welle von dem großen Erfolg eines gewissen blauen Igels namens Sonic. Ob *Cool Spot* (1993), *Aero: The Acro-Bat* (1993) oder *Gex* (1995), jeder Plattformer musste fortan eine coole Hauptfigur haben. Lockere Sprüche, eine herablassende Haltung und ein großes Selbstbewusstsein, das eigentlich nur in Selbstüberschätzung münden konnte. Gerade an Kinder sollten Videospiele als ein rebellischer Akt der Auflehnung gegenüber ihren Eltern vermarktet werden. Da halfen ach so coole, teils hysterische Helden selbstredend enorm.

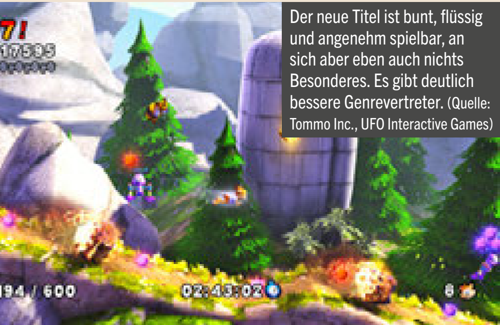
Einer der furchtbarsten ist Bubsy. Ein Rotluchs mit der vielleicht kratzigsten Stimme aller Zeiten. Er war so cool, dass er euch mitten im Spiel die Kontrolle übernahm, um besonders freche Animationen zum Besten zu geben. Neben drei sehr mittelmäßigen 2D-Plattformern wurde sogar eine Zeichentrickserie produziert, die aber nie abhob. Eine nervige Katze, die von Aliens um ihre Stoffknäuel beraubt wird, ist selbst für Kinder nicht unbedingt die reizvollste Hintergrundgeschichte. Die größte Katastrophe im Franchise war aber *Bubsy 3D* (1996), der vielleicht desolateste 3D-Plattformer aller Zeiten, bei dem das konfuse Leveldesign und die schwammige Steuerung die höchsten Hürden darstellten.

Der Entwickler Eidetic zog weiter und entwickelte die erfolgreiche Serie *Syphon Filter* (1999), während *Bubsy* in Vergessenheit geriet. Bis irgendwann YouTube kam und zahlreiche Let's Plays produziert wurden, die ihre Hassliebe zu *Bubsy* ausdrückten. Die Video-Macher waren als Kinder überzeugt davon, etwas verdammt Cooles zu spielen. Doch erst über die Jahre bemerkten sie, wie schlecht diese Titel eigentlich waren. Daraus entstand ein gewisser Kult um den Charakter, der den Publisher Accolade dazu bewog, auf Steam eine Neuauflage der ersten beiden Spiele zu veröffentlichen – mit Erfolg.

Das Interesse war so groß, dass man Black Forest Games mit einer Neuauflage beauftragte. Die deutschen Entwickler haben schon mit *Giana Sisters: Twisted Dreams* (2012) gezeigt, dass sie etwas vom Genre verstehen, und mit *Bubsy: The Woolies Strike Back* (2017) ein zwar sehr kurzes, aber immerhin kompetentes Spiel produziert. Es ist vielleicht das beste *Bubsy*-Spiel, das je gemacht wurde (was zugegeben nicht so schwer war). Ein bemerkenswertes Feature ist der Regler für die Häufigkeit von Bubsys Kommentaren. Wer seine flapsige Art nicht erträgt, kann ihn komplett stummschalten. Leidensfähige können den Regler hochstellen und sich die volle Dröhnung 1990er-Attitüde geben.



Die Bosskämpfe sind nett inszeniert, wiederholen sich aber in ihrer Mechanik zu häufig. Für Plattformer-Veteranen ist die Herausforderung gering. (Quelle: Tommo Inc., UFO Interactive Games)



Der neue Titel ist bunt, flüssig und angenehm spielbar, an sich aber eben auch nichts Besonderes. Es gibt deutlich bessere Genrevertreter. (Quelle: Tommo Inc., UFO Interactive Games)

Fear Effect Sedna

Entw.: Sushee • Ersch.: 2018 • System: Switch, PS4, Xbox One, Windows • Genre: Taktik-Rollenspiel



Durch den serientypischen Cel-Shading-Stil kann heute selbst ein so kleines Team wie Sushee die Charaktere originalgetreu wiedergeben. (Quelle: Square Enix, Forever Entertainment S.A.)

Für Fans der alten PS1-Titel dürften das frische Spielprinzip und die neue Perspektive sehr gewöhnungsbedürftig sein. (Quelle: Square Enix, Forever Entertainment S.A.)

Femmes fatales, deftige Shootouts und paranormaler Schwachsinn: die Inhaltsstoffe von *Fear Effect*. Das 2000 für die originale Playstation erschienene Action-Adventure wirkte, als hätte Filmregisseur Paul Verhoeven höchstpersönlich daran mitgearbeitet. Alles war eine Spur zu übertrieben: viel Gewalt und Sex in einem unverkennbaren Comic-Stil und mit reizvollem Setting der Stadt Hongkong in futuristischer Version. Für damalige Verhältnisse sah das Spiel sensationell aus: Die vorgerenderten Hintergründe bestanden aus Videoloops, die das Geschehen dynamisch und filmisch aussehen ließen. Das war so erfolgreich, dass ein Jahr später die nicht minder aufwendige Fortsetzung *Fear Effect 2: Retro Helix* erschien.

Eine weitere Besonderheit war der namensgebende Fear-Meter. Standen die Protagonistinnen unter besonderem Stress, bekamen sie entweder Angst oder einen Adrenalinschub. Letzterer funktionierte wie ein Joker: Nach erfolgreichen Schießereien konnten zum Beispiel Puzzles automatisch gelöst werden. So cool die Heldinnen auch waren, so menschlich wirkten sie durch diese Mechanik. Obwohl die Spiele es nicht unbedingt darauf anlegten, euch Angst einzujagen, sorgten sowohl das Spielprinzip als auch groteske Szenen für einen gewissen Survival-Horror-Flair.

Für die Playstation 2 war anschließend *Fear Effect 3: Inferno* in der Entwicklung, doch das wurde eingestellt. Unverständlich vor allem für Fans, die seitdem das Internet nach jedem noch so kleinen Informationsfetzen abgrasen. Immerhin sind so gut 20 Minuten Videomaterial zusammengetragen worden. Dies ist auch als Bindeglied zu *Fear Effect Sedna* nötig, da es interessanterweise nach der Handlung des dritten Teils angesetzt ist. Das nur zehn Personen große Team von Sushee musste große Änderungen am Grundkonzept vornehmen – keine aufwendigen Sequenzen, keine abgedrehte Action. Stattdessen setzt das RPG auf rundenbasierte Taktik und erinnert durch die Top-down-Perspektive an Spiele wie *Shadowrun Returns* (2013).

Zu guter Letzt wäre da noch *Fear Effect Reinvented*, eine ebenfalls bei Sushee in Entwicklung befindliche Neuauflage mit verbesserter Grafik und Steuerung. Als Veröffentlichungszeitraum gilt 2018, aber viel mehr ist über das Projekt nicht bekannt. Der kurze Teaser zeigt lediglich eine der Hauptfiguren. Aber immerhin ist die Marke zurück. Und wer weiß, vielleicht wäre das für Square Enix ein Grund, den dritten Teil doch wiederzubeleben?

Shaq-Fu: A Legend Reborn

Entw.: Big Deez Productions • Ersch.: 2018 • System: Switch, Win, PS4, Xbox One • Genre: Brawler

Wenn es eine Neuauflage gibt, die noch unwahrscheinlicher als Bubsy war, dann ist es *Shaq-Fu: A Legend Reborn*. Dabei handelt es sich um den Nachfolger von *Shaq Fu*, einem 1994 erschienenen Prügelspiel für Super Nintendo und SEGA Genesis. Es entstand zu einer Zeit, in der professionelle Basketballspieler noch ein größerer Teil der Popkultur waren. Das bekannteste Beispiel aus dieser Phase dürfte *Space Jam* (1996) sein. Der Kinofilm mischte den Zeichentrick der Looney Tunes mit Realfilmaufnahmen, in denen die Basketball-Legende Michael Jordan die Hauptrolle spielte. Auch *Slam City with Scottie Pippen* (1994) dürfte Retro-Fans in Erinnerung geblieben sein. Das FMV-Spiel für SEGA CD versuchte ein Basketball-Spiel aus der Ich-Perspektive darzustellen, spielte sich aber so holprig, wie es klingt. Shaquille O'Neal wollte in Form von *Shaq Fu* seinen Beitrag leisten. Zum Release erhielt es durchwachsene Kritiken, doch über die Zeit wurde es als eines der schlechtesten Spiele überhaupt gehandelt – eine maßlos gekünstelte Übertreibung bekannter YouTuber wie dem Angry Video Game Nerd. Doch Big Deez Productions machte sich diesen Ruf zunutze und konnte auf Indiegogo einen Nachfolger finanzieren.

Auch wenn das Studio Saber Interactive *NBA Playgrounds* (2017) entwickelte, hat *Shaq-Fu: A Legend Reborn* nur wenig mit Basketball zu tun. Shaquille O'Neal prügelt, schnetzelt und ballert sich durch Horden von Gegnern, ganz im Stil von Brawlern wie *Double Dragon* oder *Streets of Rage*. Größter Pluspunkt des Titels ist die Selbstironie: Shaquille O'Neal und die anderen Charaktere wissen, dass sie sich in einem Videospiel befinden – und dass der Vorgänger eine Katastrophe war. Mit dem neuen Werk möchte O'Neal sein Vermächtnis wieder ins rechte Licht rücken und zwar mit einem Augenzwinkern. Sympathisch! Dass dabei allerdings das Gameplay nicht so ganz mithalten mag, ahnten wir bereits im Vorfeld. Im Test, den ihr auf pcgames.de nachlesen könnt, verraten wir euch außerdem, was sonst noch dazu beiträgt, dass der Titel im grauen Mittelmaß versinkt.



Ursprünglich sollte das Spiel noch für PS3, 360 und Wii erscheinen. Aber die Entwicklung dauerte mit vier Jahren länger als gedacht. (Quelle: Saber Interactive, Wired Productions)

Sollte die Switch-Version ordentlich laufen, könnte sich der Titel auch für unterwegs eignen. (Quelle: Saber Interactive, Wired Productions)

System Shock

Entw.: Nightdive Studios • voraus. Ersch.: 2020 • System: Win • Genre: Rollenspiel, Survival-Horror

Die drei *Bioshock*-Spiele sind vor allem mit ihren durchdachten Geschichten und ungewöhnlichen Welten berühmt geworden. Bevor es aber in Unterwasserstädte und Himmelsschlösser ging, entführte euch Entwickler Irrational Games in den Weltraum. *System Shock 2* (1999) setzte seinerzeit Maßstäbe in den Bereichen Atmosphäre und Storytelling. Es ist einer der berühmtesten Wegbereiter für eine Erzählmethode, die sich „After the facts" nennt. Ihr geratet in eine Umgebung, in der sich vor wenigen Stunden etwas Schreckliches ereignete. Statt es selbst zu erleben, könnt ihr die gesamte Vorgeschichte anhand von Dokumenten, Audiologs und Videos nachvollziehen. Das wird heute noch gern von Indie-Studios wie Frictional Games (*SOMA*) genutzt.

Allerdings ist diese Form der Dramaturgie nicht allein ein Verdienst von Irrational Games. Tatsächlich stammte der erste Teil von Looking Glass und wurde von Warren Spector produziert. Die Geschichte von *System Shock* (1994) ist vielleicht nicht ganz so wendungsreich wie die des Nachfolgers, dafür ist die Atmosphäre auf dem Raumschiff ungeschlagen. Zumindest, wenn man sich an die veraltete Grafik gewöhnen kann. Die Korridore wirkten damals lebensfeindlich, klaustrophobisch, beinahe wie ein Labyrinth. Mittendrin merkwürdige, Ornament-artige Armaturen und mutierte Wesen. Aus den Ecken kommen sie gesprungen und geben sonderbare Laute von sich. Damit nicht genug, ist das Sicherheitssystem drauf und dran, euch zu töten.



Auch im Original gab es zumindest die Andeutung eigener Avatarhände. Im Remake sind sie endlich voll im Bild zu sehen. (Quelle: Nightdive Studios)

Wie gesagt: Gut gealtert ist das Spiel nicht. Die Mischung aus Survival-Horror, Ego-Shooter und Rollenspiel ist aber auch heute noch interessant. Vor allem die Ausflüge in den Cyberspace sind eine nette Abwechslung. Allerdings steuert sich das Spiel aus heutiger Sicht recht umständlich. Und bei aller Pixelliebe: Gruselig wirken die unbeholfenen Gestalten inzwischen nicht mehr. Die Neuauflage von Nightdive Studios kommt daher wie gerufen. Anhand eines „Vertical Slices" konnten die Entwickler bereits demonstrieren, dass sie den Geist des Originals eingefangen haben. Das Spiel ist so gruselig wie in der Erinnerung jener, die die Urversion kennen. Die Steuerung wird an heutige Gepflogenheiten angepasst und visuell ist das Projekt sehr überzeugend. Vor allem die stimmungsvolle Beleuchtung fügt *System Shock* nun Albtraum fördernde Schattenspiele hinzu, die anno 1994 einfach nicht möglich gewesen wären.

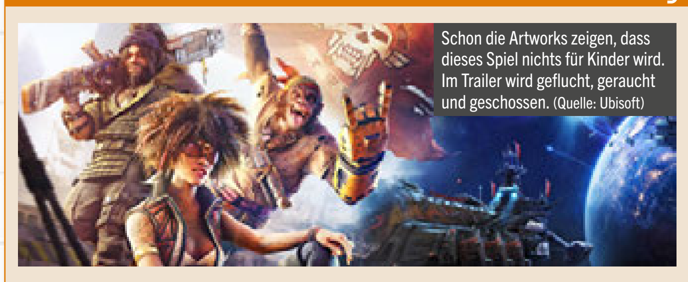


Gegner waren früher ein undefinierbarer Pixelbrei. Das regte damals die Fantasie an, doch die heutigen Modelle wirken überzeugender. (Quelle: Nightdive Studios)

Blöd nur, dass Nightdive Studios das Projekt mehrmals verschieben musste. Man ließ das Projekt sehr erfolgreich auf Kickstarter finanzieren, wurde umjubelt und gab im Frühjahr 2018 bekannt, dass man sich völlig verrannt hätte. Man habe sich am Projekt verhoben und den Aufwand für Neuerungen nicht richtig eingeschätzt. Also nahmen die Entwickler eine Auszeit, um sich neu zu orientieren. Das Ergebnis: Die Entwicklung wurde wieder aufgenommen, diesmal mit einem klaren Plan. Mit der Fertigstellung sei 2020 zu rechnen. Die Wartezeit ist hoffentlich lohnenswert: *System Shock* ist ein toller Klassiker, für den wir uns die bestmögliche Neuinterpretation wünschen.

Beyond Good & Evil 2

Entw.: Ubisoft • voraussichtliches Ersch.: TBA • System: TBA • Genre: Action-Adventure, Space-Sim

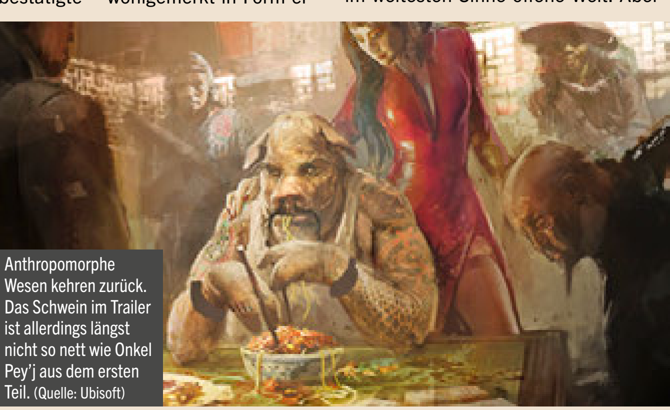


Schon die Artworks zeigen, dass dieses Spiel nichts für Kinder wird. Im Trailer wird geflucht, geraucht und geschossen. (Quelle: Ubisoft)

Man kann zwar noch nichts von *Beyond Good & Evil 2* spielen, doch allein die Ankündigung dieser Fortsetzung ist eine kleine Sensation. Jahrelang gab es Gerüchte, bis Ubisoft das Projekt auf der E3 2017 offiziell bestätigte – wohlgemerkt in Form eines vorgerenderten Trailers. Echtes Gameplay hat das Unternehmen erst kürzlich gezeigt. Vorher vor allem eine umfangreiche Techdemo, die nichts anderes als größenwahnsinnig ist. Der Vorgänger hatte bereits eine große, im weitesten Sinne offene Welt. Aber Teil 2 will nichts Geringeres als ein ganzes Universum simulieren.

Mit Komponenten aus Rollenspiel und Weltraum-Sim rückt die Fortsetzung also ein ganzes Stück an Spiele wie *No Man's Sky* oder *Star Citizen* heran. Dabei ist der erste Teil von 2003 vorwiegend durch seine toll geschriebenen, ungewöhnlichen Hauptcharaktere beliebt geworden. Damals seid ihr in die Rolle der Reporterin Jade geschlüpft, die eine groß angelegte Verschwörung aufdeckte. Ihre beste Waffe war eine handelsübliche Kamera, ihr bester Freund ein Schwein. Und zwar wortwörtlich. Der anthropomorphe Onkel Pey'j unterstützte sie nämlich tatkräftig bei ihren Abenteuern.

Vermenschlichte Tiere wird es auch in der Fortsetzung geben, ebenso wie eine tiefgreifende Story. Ein bisschen skeptisch sind wir aber schon, ob ein lineares und gleichzeitig offenes Gameplay gut funktionieren kann. Schließlich zerfasern durch Open-World-Konzepte heutzutage selbst die spannendsten Geschichten. Doch die Ambitionen und die Begeisterung, die vor allem Game-Director Michel Ancel für das Projekt an den Tag legt, stimmen uns dezent optimistisch.



Anthropomorphe Wesen kehren zurück. Das Schwein im Trailer ist allerdings längst nicht so nett wie Onkel Pey'j aus dem ersten Teil. (Quelle: Ubisoft)

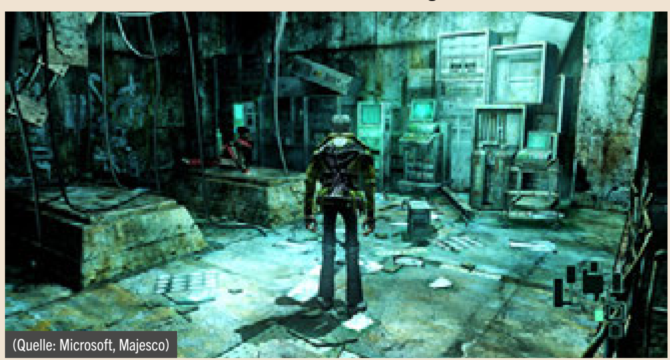


In der Demo war der hinduistische Einfluss auf die Gestaltung der Stadt bemerkenswert. (Quelle: Ubisoft)

EINGESTELLTE NEUAUFLAGEN

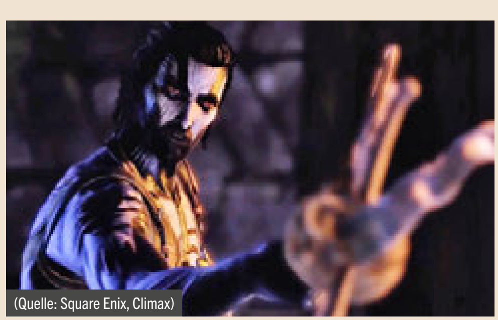
PHANTOM DUST (Microsoft, letztes Lebenszeichen: 2014)

In *Phantom Dust* (2004) für die originale Xbox haben die Protagonisten keine Erinnerung. Sie finden sich in einer postapokalyptischen Welt wieder und haben keinen blassen Schimmer, wie es zur Katastrophe kam. Amnesie ist selbstverständlich ein unhaltbarer Zustand, weshalb sie sich auf die Suche nach Informationen machen, die Licht ins Dunkel bringen sollen. Mit dem Gedächtnisverlust sind aber anscheinend auch Starrsinn und Kampfeslust gestiegen. Statt vernünftig zu kooperieren, kloppen sich die letzten Überlebenden in Arenakämpfen. Das ergibt zwar keinen Sinn, ist aber durch den taktischen Anspruch und das spielinterne Sammelkartensystem für Sonderfertigkeiten eine spaßige Angelegenheit.
Trotzdem ist *Phantom Dust* kommerziell gefloppt und blieb nur einer sehr kleinen Fangemeinde in Erinnerung. Der muss während der E3 2014 das Herz aus der Brust gesprungen sein, als Microsoft auf der Bühne ein Remake ankündigte. Damit hatte absolut keiner gerechnet – und erst recht nicht mit der Einstellung des Projekts, die wenige Monate später verkündet wurde. Es gab anscheinend finanzielle Probleme beim Entwickler Darkside Game Studios, der letztlich geschlossen wurde. Einziger Trost ist eine technisch überarbeitete Version des Originals für die Xbox One.


(Quelle: Microsoft, Majesco)

LEGACY OF KAIN: DEAD SUN (Climax Studios, letztes Lebensz.: 2012)

Nach drei Jahren Arbeit wurde *Legacy of Kain: Dead Sun* im Jahre 2012 eingestellt. Das war nicht nur für die Mitarbeiter von Climax bitter, sondern auch für die Fans. Fünf Spiele umfasst die Reihe, die eine epische Geschichte rund um Blut- und Seelensauger erzählt. Spielerisch sind die Action-Adventures schlecht gealtert, doch ihre Atmosphäre bleibt bis heute einzigartig und kam vor allem durch die Antihelden zustande. Kain ist ein Vampir, der den roten Lebenssaft aus seinen Gegnern saugen muss, um am Leben zu bleiben. Etwas ungewöhnlicher ist Raziel, der gleich ganze Seelen verschlingt und wegen seines deformierten Gesichts eine Maske trägt. Beide Charaktere sind aber nicht einfach nur böse, sondern haben gute Gründe für ihre Taten: Dämonen aus der Vergangenheit, die sie über die Ewigkeit hinweg plagen. Und sogar Anflüge von Moral, die aus menschlicher Sicht jedoch nicht immer einfach zu begreifen sind.
Legacy of Kain: Dead Sun erweckte in den geleakten Gameplay-Videos den Eindruck, genau in diesen Aspekten in die Fußstapfen seiner Vorgänger treten zu können. Das Gameplay wurde zudem modernisiert. Offene Areale, ein Kombo-basiertes Kampfsystem und Rätsel, die durch das Wechseln zwischen zwei Dimensionen gelöst wurden. Blutig und bizarr war es auch – wie Dark Fantasy für Erwachsene eben sein sollte.
Warum wurde das vielversprechende Projekt vom Publisher Square Enix eingestampft? Zu dieser Geschichte gibt es zwei Seiten: Zum einen hatte Climax technische Schwierigkeiten, auf der Playstation 3 eine brauchbare Framerate zu erzielen. Mit der Xbox 360 gab es diese Problematik nicht, doch hätte sich *Dead Sun* nur als Multiplattform-Titel gerechnet. Die Entwickler beklagten sich wiederum über die schlechte Kommunikation mit dem Publisher. Die Verantwortlichen bei Square Enix hatten laut ihren Angaben keine konkrete Vorstellung davon, wie das Spiel am Ende aussehen sollte. Diese Ratlosigkeit führte zu schlechten Entscheidungen im Management. Die Unsicherheiten kamen vermutlich auch durch die mäßigen Verkaufszahlen der zuvor veröffentlichten Konkurrenztitel *Darksiders* und *Castlevania: Lords of Shadow* zustande. So oder so schmerzt es, sich heute das geleakte Videomaterial anzuschauen. Selbst mit technischen Fehlern hätte aus *Legacy of Kain: Dead Sun* ein erfrischend ungewöhnliches Spiel werden können.


(Quelle: Square Enix, Climax)

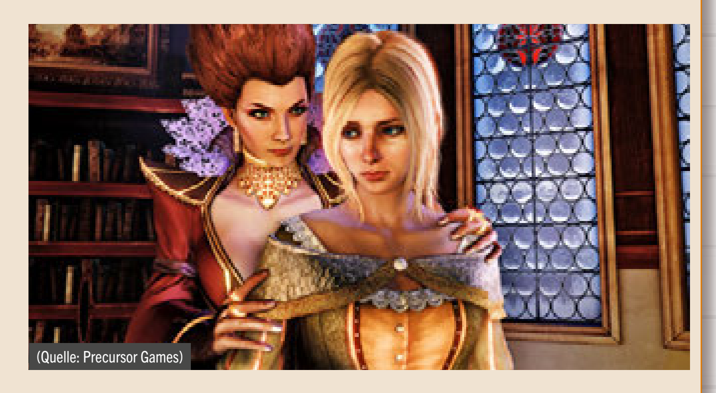
SILENT HILLS (Konami, letztes Lebenszeichen: 2016)

Zugegeben: Die letzten Spiele aus der *Silent Hill*-Serie sind gar nicht so lange her. *Silent Hill: Downpour* und das umstrittene Spin-off *Silent Hill: Book of Memories* sind 2012 erschienen. Trotzdem schien die Kooperation zwischen Spieldesigner Hideo Kojima, Oscar-Preisträger Guillermo del Toro, Schauspieler Norman Reedus und Mangaka Junji Ito der willkommene Reboot zu sein, den Fans sich seit der Auflösung des ursprünglichen japanischen Entwicklerteams wünschen. Große Namen kann jeder herausposaunen, daher kündigte Kojima Productions das Projekt mit einer Teaserdemo namens *P.T.* an.
Ein Gang in einem Haus. Mehr brauchte *P.T.* nicht, um eine der furchteinflößendsten Spielerfahrungen aller Zeiten zu erschaffen. Ungelogen. Die zahlreichen Reaktionen auf die Demo sprechen für sich. *P.T.* war audiovisuell beeindruckend, hatte clevere Ideen und kitzelte endlich wieder den „Negative Space". So nennen Spieldesigner den Bereich zwischen den Zeilen. Also das, was nur im Kopf des Spielers stattfindet.
Etwa acht Monate später kam der wirkliche Horror: *Silent Hills* wurde eingestellt. Die Gründe sind nicht richtig belegt, aber alles deutet auf einen heftigen Streit zwischen Hideo Kojima und der Führungsriege von Konami hin. Der muss so heftig gewesen sein, dass das Unternehmen alle Spuren von *P.T.* verwischen wollte und es kurzerhand aus dem PSN-Store nahm. Laut Konami werde an weiteren *Silent Hill*-Projekten gearbeitet, aber ein *Silent Hills* mit Kojima ist vom Tisch. Der Designer hat kurze Zeit später seine Koffer gepackt und ein eigenes Studio gegründet. Vielleicht wird sein erstes vogelfreies Spiel *Death Stranding* ein paar von den Ideen enthalten, die für *Silent Hills* gedacht waren. Seine Freunde Reedus und del Toro sind jedenfalls wieder mit an Bord.


(Quelle: Kojima Productions, Konami)

SHADOW OF THE ETERNALS (Precursor Games, letztes Lebensz.: 2013)

Hin und wieder kommt ein Spiel daher, das euch nach Strich und Faden übers Ohr haut – in unterhaltsamer Hinsicht. Eines davon war das GameCube-Projekt *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (2002). Der Survival-Horror-Titel schickte gleich mehrere Protagonisten auf einen von H. P. Lovecraft inspirierten Höllentrip, der sich über mehrere Jahrhunderte erstreckte. Die Verknüpfung zwischen den Epochen war ohnehin spannend, aber besondere Würze brachte das Sanity-System hinein: Nahmen die Charaktere Schaden, verfielen sie zusehends dem Wahnsinn. In der Folge kam es zu verwirrenden Effekten, die manchmal sogar die vierte Wand durchbrachen. So gab das Spiel vor, die Speicherdaten auf der Memory Card seien korrupt. Das Item-Menü war plötzlich leer oder das Spiel tat so, als wäre es abgestürzt. Solche Ereignisse haben vor allem im dunklen, stillen Kämmerlein für reichlich Verunsicherung gesorgt.
Mit *Shadow of the Eternals* sollte über Kickstarter eine Fortsetzung für Wii U und PC finanziert werden. Doch von den nötigen 1,5 Millionen US-Dollar kamen nur 1,35 Millionen rein. Die Zeitspanne der Geschichte hätte sich über 2.500 Jahre erstreckt. Die Handlungsorte wären in England, Frankreich, Ungarn und Ägypten angesiedelt gewesen. Der zuständige Chefdesigner Denis Dyack arbeitete auch schon am Original mit. Nach mehreren gescheiterten Crowdfunding-Versuchen und einer Umkonzeptionierung zu einer möglichen Veröffentlichung in Episoden liegt das Projekt offiziell auf Eis. Auch eine Art, um die Fans des Originals in den Wahnsinn zu treiben.


(Quelle: Precursor Games)

Vor 10 Jahren

Ausgabe 07/2008

Von: Gina Estermann und Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Alle Jahre wieder: Wir berichteten über Fortsetzungen, wie *Dawn of War 2* und *Wrath of the Lich King*, probierten aber auch Neues aus. Mit *Age of Conan: Hyborian Adventures* kam eine neue Online-Welt.

Epische Kämpfe

In *Dawn of War 2* gab es große Schlachten im All.

Vor zehn Jahren sprachen wir hier in der PC Games über den damals neuesten Teil aus dem *Warhammer*-Universum. Es handelte sich um *Warhammer 40.000: Dawn of War 2*. Strategie-Experte Christian Schlütter war seinerzeit für uns unterwegs und hat sich das Spiel genauer angesehen. Seine Meinung dazu war durchaus positiv. Heute wissen wir, dass es nach *Dawn of War 2* noch eine Vielzahl weiterer *Warhammer*-Teile gegeben hat.

Warhammer 40.000: Dawn of War 2 war zeitlich im 41. Jahrhundert angesiedelt, die Story spielte im sogenannten Aurelia-Sektor. Dieser befand sich während der Handlung mitten im Bürgerkrieg. Die Aufgabe des Spielers war es, auf einem Schiff namens Battle Barge durch den Sektor zu reisen und eine Welt nach der anderen zu retten. Bis zu sechs Einheiten konnten auf die ausgewählte Welt hinuntergeschickt werden und als Kommandant galt es nun, auf Schlachtfeldern verschiedene Missionen zu erfüllen. Jede Entscheidung, die dabei getroffen wurde, hatte Auswirkungen auf den Ausgang der Kampagne. Der Fokus von *Dawn of War 2* lag wesentlich auf der Zusammenstellung von Ausrüstung für die verschiedenen Einheiten. Diese musste passend gewählt werden, um Missionen erfolgreich abzuschließen. Wie in den vorherigen Ablegern nahm der Gebäude- und Einheitenbau im Spiel an Bedeutung weiter ab. Im Vergleich zu *Company of Heroes*, auch von Relic Entertainment, gab es eine verbesserte KI im Spiel. Zum Beispiel waren Einheiten nun besser in der Lage, sich selbstständig neue Deckung zu suchen. Eine weitere interessante Neuerung brachte das Ausdehnen der Genre-Grenzen mit sich: *Bei Dawn of War 2* handelte es sich nämlich nicht nur um ein Rollen- bzw. Strategiespiel, sondern auch Action-Elemente waren im Gameplay implementiert. Im Vergleich zu den Vorgängern freuten wir uns außerdem über eine verbesserte Grafik-Engine.

Im Jahr 2017 erschien dann der Nachfolger *Dawn of War 3* und begeisterte uns mit einer abwechslungsreichen Kampagne und einer sehr epischen Handlung. Ob uns in Zukunft noch weitere Spiele aus dem *Warhammer*-Universum erwarten, bleibt abzuwarten.


Direkt aus dem Orbit orderte der Spieler verheerende Luftschläge.


Lange war nicht klar, wie sich die Kampagne in *Dawn of War 2* im Koop-Modus spielen wird.

Frostige Welten

In der neuen Erweiterung von *WoW* wurde es eisig.

2008 reisten Wolfgang Fischer und Robert Horn ins Blizzard-Hauptquartier nach Irvine. Dort durften sie einen ersten Blick auf die damals neueste Erweiterung von *World of Warcraft* werfen. Fast vier Jahre nach der Veröffentlichung des Hauptspiels und rund anderthalb Jahre nach der ersten Erweiterung *The Burning Crusade* stand der Release von *Wrath of the Lich King* vor der Tür.


In der neuen Erweiterung gab es viele spannende Orte zu entdecken.

Mit dem neuen Content gab es einige Änderungen und Ergänzungen an der Welt, wie sie bis dahin bekannt war. Das Gebiet Nordend wurde der Karte hinzugefügt, die große Insel, die unter anderem aus zwei verschiedenen Startgebieten, dem PvP-Bereich Tausendwinter und der Hauptstadt Dalaran besteht. Blizzard stellte auch eine neue Klasse vor: die Todesritter. Diese wurden spielbar, sobald man mindestens einen Charakter auf Stufe 55 gebracht hatte. Die Todesritter brachten ihr eigenes Klassenmount mit, das Todesstreitross von Acherus.

Auch dieses Jahr erwartet uns wieder eine neue Erweiterung des beliebten Online-Rollenspiels. Am 14. August 2018 erscheint *World of Warcraft: Battle for Azeroth*. In dieser Erweiterung dürfen wir uns natürlich ebenfalls wieder über neue Gebiete, Völker und spannende Dungeons und Raids freuen.

Vollgas voraus

Codemasters lieferte Action-Spaß mit Tempo.

Als 2008 *Race Driver: Grid* herauskam, herrschte eine hohe Erwartungshaltung. Schon vor Release setzten wir viel Hoffnung in das neue Spiel von Codemasters, dem Entwickler der offiziellen Formel-1-Spiele. Das Rennspiel konnte damals mit seiner detaillierten Grafik punkten. Der Karrieremodus begeisterte durch Umfang und durch verschiedene Spielmodi. Während der Rennen stand dem Spieler ein interessanter Flashback-Modus zur Verfügung. Dieser machte es möglich, Patzer auf der Rennstrecke erfolgreich zu korrigieren. Allerdings wurden die Rennen durch die Korrekturfunktion oftmals zu einfach. Fahrhilfen simplifizierten das Spielerlebnis noch ein gutes Stück weiter und sorgten für den Verlust des Anspruchs. Der an anderen Stellen zu hohe Schwierigkeitsgrad frustrierte folglich umso mehr. Der Manager-Teil des Spiels hätte unserem Autor nach ruhig noch mehr ausgebaut sein dürfen.

Unter den Rennspielen schnitt *Race Driver: Grid* jedoch gut ab und sorgte trotz der Makel für gute Laune. Kein Wunder, dass Sebastian Weber das Spiel als das beste Rennspiel des Jahres 2008 bezeichnete.

Auf den Strecken ging es rasant zu. Fahrhilfen erleichterten die Rennen jedoch.



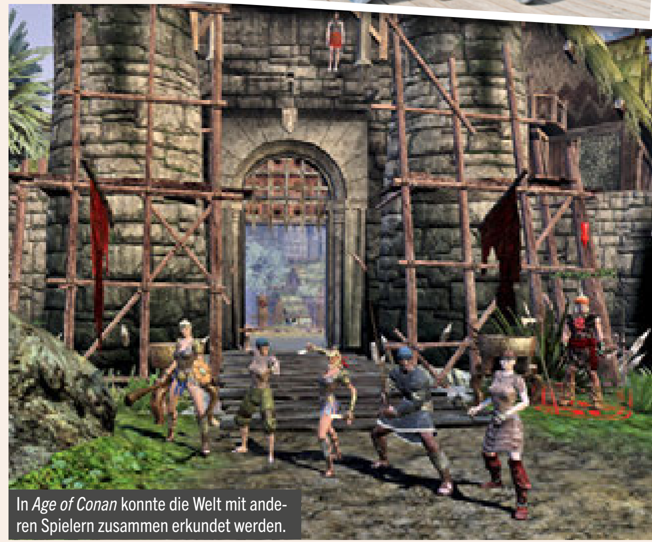
Auf ins Unbekannte

Unsere Leser auf Erkundungsreise in der Welt von *Age of Conan*


Unsere fünf Leser – beim Spielen herrschte ausgelassene Stimmung.

Über *Age of Conan: Hyborian Adventures* wurde vor zehn Jahren im Rahmen einer Sneak-Peek berichtet. Fünf Leser der PC Games durften dazu das Spiel in der Redaktion ausprobieren und sich eine Meinung über das neue Action-Rollenspiel bilden. Veröffentlicht wurde das Funcom-MMORPG am 20. Mai 2008.

Gleich zu Beginn punktete *Age of Conan: Hyborian Adventures* mit seinen detaillierten Möglichkeiten zur Charaktererstellung. Die gute Synchronisation und die Lippenbewegungen der Charaktere während der Dialoge brachten ebenfalls Lob ein. Die Liebe zum Detail und die gut erzählte Geschichte erzeugten ebenso Begeisterung wie das innovative Kampfsystem. In Auseinandersetzungen war es den Spielern möglich, Angriffe zu blocken und die Verteidigung des Gegners auszuhebeln. Allerdings stellte sich das Kampfsystem als gewöhnungsbedürftig heraus, vor allem für erfahrenere Rollenspieler. Die Charaktere selbst besaßen verschiedene Angriffsmöglichkeiten, auch das brachte noch einmal frischen Wind in die Kämpfe. Die Grafik von *Age of Conan: Hyborian Adventures* sah für damalige Verhältnisse ansprechend aus und die verschiedenen Gebiete mit unterschiedlichen Designs waren schön anzusehen. Lediglich die nicht ganz harmonische Verknüpfung verschiedener Landschaften erzeugte Kritik. Unsere Leser nutzten die Möglichkeit, in Gruppen zusammen zu spielen und so die Welt von Hyboria gemeinsam zu erforschen. Dabei kamen sie einer Reihe von Bugs auf die Spur: Spieler konnten sich zeitweilig nicht gegenseitig sehen, auch wenn sie nebeneinanderstanden. Beim Teilen von Quests passierte es auch schon mal, dass Charaktere einfroren und sich nicht mehr steuern ließen. Diese Bugs sorgten jedoch eher für ausgelassene Scherze als für schlechte Laune. Die Sneak-Peek sorgte auf jeden Fall für Spaß, die Leser bewerteten das Spiel sehr positiv. Die späteren Kritiken fielen bei *Age of Conan* viel strenger aus und letztendlich konnte es sich nicht dauerhaft gegen andere große Online-Rollenspiele wie *World of Warcraft* durchsetzen.


In *Age of Conan* konnte die Welt mit anderen Spielern zusammen erkundet werden.

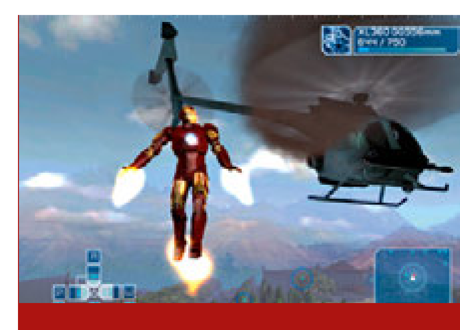
Schlechte Stimmung

In unserer Reportage musste Electronic Arts sich auch Kritik gefallen lassen.

Mit den *Sims* startete 2000 eine der bekanntesten Spielereihen überhaupt. Doch der Publisher EA hatte es nicht immer leicht und musste sich zeitweise viel Kritik vonseiten der Spielergemeinschaft anhören.

Wir wollten vor zehn Jahren den Vorurteilen gegenüber Electronic Arts auf den Grund gehen. Dabei mussten wir an manchen Stellen zugeben, dass EA in der Vergangenheit durchaus Anlass zur Kritik gegeben hatte: Viele kleinere Studios scheiterten nach der Übernahme durch den Publisher an fehlenden Konzepten. Die Fans waren außerdem von der fehlenden Motivation im Bereich der Spiele enttäuscht. Allgemein wurde EA als zu kommerziell kritisiert, der fehlende Support im Bereich der eigenen Spiele sorgte für zusätzlichen Unmut. Der Firma wurde ebenfalls vorgeworfen, wichtige Branchentrends zu verschlafen. Im Lauf der Jahre verbesserte sich das Image von Electronic Arts in vielen Bereichen allerdings. Der Versuch, den Wünschen der Spieler nach neuen Inhalten nachzukommen, führte zu einigen Änderungen in der Firmenpolitik des Publishers. Kleinere Entwicklerstudios erhielten außerdem persönlichere Freiheiten bei der Entwicklung der Spiele und lobten den Partner für seine professionellen Geschäftsbedingungen. In den letzten Jahren ist es jedoch zu weiteren Debatten rund um den Publisher gekommen. Vor allem die Diskussion über die Einführung von Ingame-Käufen in *Star Wars: Battlefront 2* Ende 2017 dürfte noch relativ frisch im Gedächtnis sein. Hoffentlich dürfen wir uns trotzdem auf weitere interessante Spiele aus dem Hause Electronic Arts freuen. Im Rahmen der EA Play wurden neben den klassischen Spielen aus dem Bereich Sport auch innovativere Titel vorgestellt. Darunter zum Beispiel auch das Spiel eines deutschen Entwicklerstudios: *Sea of Solitude* oder aber die Fortsetzung *Unravel 2*.


Mit Spielereihen wie *Die Sims*, *Need for Speed* und *Command & Conquer* fuhr EA stets auf der sicheren Seite. Das sorgte für Kritik und den Wunsch nach Innovationen.



(K)ein Held

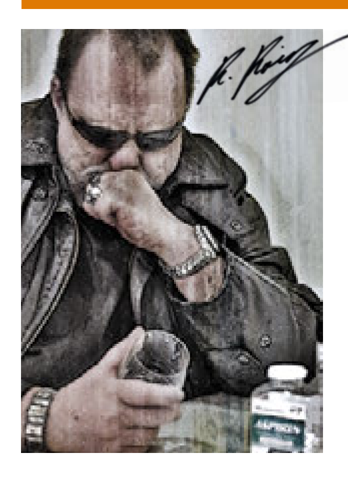
Iron Man schnitt schlecht ab.

Dass Spiele nicht immer den gleichen Standard wie Kinofilme erreichen, musste vor 10 Jahren Felix Schütz erfahren. Damals testete er *Iron Man* und musste leider feststellen, dass außer der Hauptfigur nicht viel Vergleichsfläche zu den Marvel-Filmadaptionen geboten wurde. Das Spiel wurde durch ein rudimentäres Upgradesystem zwar ein wenig abwechslungsreicher, ansonsten bot *Iron Man* jedoch kaum Spannung oder Atmosphäre und nur wenig Tiefgang in Sachen Handlung. Die Grafik war nicht auf dem neuesten Stand, mies gerenderte Cutscenes und schlechte Effekte machten das Spiel geradezu anstrengend für die Augen. Außerdem liefen die einzelnen Missionen oft gleich ab.

Von bekannten Marvel-Helden erwartet man als Fan eigentlich sehr viel. Gerade aus diesem Grund tut es in der Seele weh, wenn ein Publisher einfach nur das schnelle Geld machen möchte und die Qualität nicht beachtet.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Nach meinem kurzen Reiseführer (letzte Ausgabe) für Bayern wurde ich gefragt, ob ich dergleichen auch für andere Länder plane. Ja, vielleicht. Ich bin immerhin schon viel in der Welt herumgekommen."

Ob ich dabei bestimmte Länder meide oder bevorzuge? Nein. Aber mit zunehmendem Alter wächst die Anzahl der Lokalitäten, die ich künftig meiden werde wie Dracula das Kruzifix. Ganz weit oben auf dieser Liste findet sich ein Club in München, dessen Namen ich besser nicht nenne aus Furcht vor einem juristischen Nachspiel. In meinem Alter fürchtet man wenig, aber das Finanzamt und Anwälte gehören definitiv dazu!

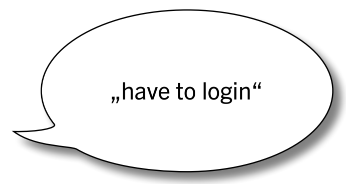
Doch nun zum eigentlichen Ereignis: Schon auf dem Parkplatz hätte ich misstrauisch werden, umkehren und stattdessen eine ausgezeichnete Haxe gleich in der Nähe speisen sollen. Der Platz war voll mit Rennwarzen (viel zu kleine Räder, Spoiler) und Kasperbuden (wie Rennwarzen, nur ohne Spoiler, dafür grellbunt). Der Checker von Unterhaching ließ immer mal seinen sogenannten Motor aufheulen, was in etwa so klang, als wenn jemand in einen Blecheimer furzt. Mein Dodge war hier so deplatziert wie ein Krokodil im Badeweiher. Um das mickrige Motörchen zu unterstützen, wurde die Stereoanlage voll aufgedreht, die deutlich mehr Leistung hatte als das Antriebsaggregat. Das klang dann so, als ob man furzend den Blecheimer durch ein Minenfeld schiebt. Vermutlich versuchte er durch massive Geräuschentwicklung eine Duldungsstarre beim Weibchen, welches er auf dem Beifahrersitz hatte, zu provozieren.

Ich fand einen Stellplatz für meinen Dodge – Stellplatz, nicht Parkplatz. Das war mir zu diesem Zeitpunkt schon egal, weil sich etwas Aggressivität bei mir anstaute. Im Inneren (des Clubs – nicht von mir) befürchtete ich erst, einen epileptischen Anfall zu bekommen wegen der vielen hellen, zuckenden Lichter. Ich brauchte eine Weile, um mich daran zu gewöhnen. Gewöhnen? Na ja, wenigstens nicht umzufallen. Apropos Epilepsie: Es waren erstaunlich viele Frauen anwesend. Die meisten davon erschreckten mich jedoch, da sie sich von konvulsivischen Zuckungen geplagt über etwas schleppten, was man offenbar „Tanzfläche" nannte. Ob sie Schaum vor dem Mund hatten, konnte ich nicht beurteilen, denn aufgrund der Vorfeldbeleuchtung mit Wackelkontakt war meine Sicht doch arg eingeschränkt.

Die ganze Szenerie, eine unheilvolle Mischung aus Dantes Inferno und Hexensabbat, wurde von etwas beschallt, was nur entfernt an Musik erinnerte. Um meine Trommelfelle nicht platzen zu lassen, steckte ich mir sicherheitshalber ein Hotdog in die Ohren. Irgendeine Maschine machte rhythmische Geräusche und ein Typ, der einen Eiszapfen im Hintern haben musste, so cool wirkte er, brüllte dazu etwas ins Mikrofon, was sich so anhörte wie mein ehemaliger Vorgesetzter aus lang vergessenen Bundeswehrzeiten. Außerdem umwaberten auch noch dicke Nebelwände das Geschehen.

Ich hatte genug, kämpfte mich an die Seite und wollte erst einmal zur Beruhigung eine rauchen. „Alter – hier isch Rauchverbott!" schalmeite mir ein Jüngling entgegen. Ich hab zu Hause Portwein, der älter ist! Der Rest gehört eigentlich indiziert, weil mein Kommentar nicht jugendfrei war und zu sexueller Desorientierung von Kindern führen könnte.

Spamedy



Hi
I am a Russian girl from Moscow - my name is Veronika, and you? See my pictures here. You have to login!
Catarina

Nein, mein Name ist weder Catarina noch Veronika und aus Moskau komme ich auch nicht.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Musik



Lieber Rossi,
vielen Dank für deine Musiktipps! Popa Chubby sagte mir bislang nichts. Das ist wenigstens noch Rockmusik!
Mit besten Grüßen! Christoph

Ich möchte keinesfalls als Berater in Musikfragen fungieren. Ich

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?


Astrid Gooding
Project Manager

Vormonat: Seltsamerweise wurde unsere Astrid nicht erkannt und der Preis bleibt im Pott. Dafür wird es heute ganz, ganz einfach!



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

denke auch nicht, dass ich diesbezüglich mit Wissen, Stil oder Geschmack aufwarten kann. Als alter Sack (dies wäre jetzt ein geeigneter Zeitpunkt, um zu widersprechen!) höre ich nun einmal gerne Musik, welche von alten Säcken für alte Säcke gemacht wird. Aber eine Grundsatzdiskussion mag ich darüber nicht anregen, zumal ja Musik nicht automatisch besser wird, nur weil sie von alten Säcken gemacht wird! Apropos alte Säcke – was bin ich erschrocken, als ich lesen musste, dass Abba wiederkommt, wie weiland Nosferatu, den ich nicht ganz so gruselig fand. Ich hoffe inbrünstig, dass Modern Talking nicht davon ermutigt wird …

Tellerrand



Lieber Rainer,

ich möchte Euch ein Lob aussprechen für die Rubrik „Mobile-Games-Check“ in der PC Games. Es ist nie verkehrt, über den Tellerrand hinauszuschauen und heutzutage besitzt ja fast jeder PC-User auch ein Smartphone. Wie Du Dir vielleicht gedacht hast, kommt das Lob aber nicht ohne Kehrseite. Wenn ich nichts übersehen habe, war bei sämtlichen bisher vorgestellten Games nur Android als Plattform angegeben. Das mag dem Umstand Rechnung tragen, dass Googles Betriebssystem bei uns den höchsten Marktanteil hat. Es ignoriert jedoch die Tatsache, dass im Apple Store doppelt so viel umgesetzt wird wie bei Google Play. Es wäre also wohl kein Fehler, auch hier über den Tellerrand hinauszublicken und ab und an mal eine Gaming App für iOS vorzustellen.

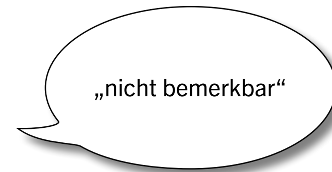
Hierzu hätte ich auch gleich noch eine Anregung: Tatsächlich gibt es das ein oder andere Game für beide Systeme. Was spricht gegen eine kurze Recherche im App Store, um die App in so einem Fall mit „Android und iOS“ zu kennzeichnen?

Danke und schöne Grüße, Claus

Natürlich sind die Zeiten längst vorbei, in denen der User nur hinter dem PC seine Freizeit verbrachte. Die meisten von uns werden auch eine Konsole zu Hause stehen haben. Ein Wischkastl (bayrisch für Smartphone – Anmerkung des Lektorats) hat (als ob unsere Leser das nicht selber wüssten – Anmerkung von RR) inzwischen wirklich (nicht alle Leser können mit bayrischen Begriffen etwas anfangen – Anmerkung des Lektorats) jeder und es (aber mit Klugsch***erei schon? – Anmerkung von RR) wird zusehends (dann mach doch deinen Mist alleine – Anmerkung des Lektorats) auch zum (ich bitte darum – Anmerkung von RR) Spielen genutzt. In welchem Umfang unsere Leserschaft aber nun von uns davon lesen will – an der Erkenntnis arbeiten wir noch. Und wieveile (HA HA! – Anmerkung des Lektorats) davon Apple User sind, können wir momentan kaum abschätzen.

Deine Idee mit der Kennzeichnung ist auf jeden Fall ausgezeichnet.

Freakvalley



Einen wunderschönen guten Abend werte Rosshirtlichkeit!

Leider konnte ich die PC Games erst diese Woche kaufen, da ich vorige Woche auf dem Freakvalleyfestival war. Mit Erschrecken musste ich feststellen, dass Frau von Sprödefeld ebenfalls anwesend war und sich nicht bemerkbar machte! Falls sie den netten und zudem auch noch unverschämt gut aussehenden jungen Mann mit dem Leopardencowboyhut gesehen hat: Das war ich!

Und wenn sie mich mit einer orginal Monkey-Island-Schwerkampfbeleidigung angesprochen hätte, wäre durchaus ein Bier drin gewesen! Wenn ich keine Antwort gewusst hätte, sogar ein Cocktail! Vielleicht wird's ja was auf den Metaldays! Fällt dort jemand von euch rum? Ich nehm auch die PC Games mit, um ein etwaiges Foto zu erstellen.

Gruß: Ace

Was erwartest du eigentlich? Dass Paula alle gut aussehenden Männer anspricht? Und falls ja – dank deiner *hüstel* Kopfbedeckung wärst du nicht in diese Kategorie gefallen.

Eine Möglichkeit wäre es vielleicht gewesen, die Gute anzusprechen. Du hättest dir vermutlich einen eisigen Korb geholt, aber wenigstens deine einzige Chance genutzt. Also sei nicht böse, wenn Paula auf einem Festival nicht alle anwesenden Männer (und Jungs) mit einer original Monkey-Island-Schwerkampfbeleidigung beglückt. Wer jetzt wissen will, welcher Typ in Paulas Schema fällt, könnte das von mir erfahren. Angebote werden ab sofort angenommen.

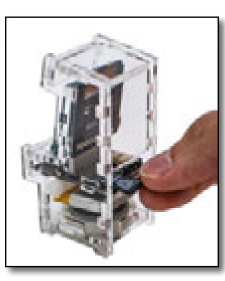
Im Übrigen war sie privat da. Ist es dir in den Sinn gekommen, dass sie vielleicht nur Musik hören wollte? Vielen Dank übrigens für deine Warnung bezüglich der Metaldays. Alle Kollegen wurden informiert und meiden Leopardencowboyhüte (im Ernst – wer trägt so was eigentlich?) weitläufig.

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

TinyCircuits Arcade Kit Toy

Weil ich zu Nostalgie und Sentimentalität neige, hätte ich gerne zu Hause einen (besser mehrere) Arcade-Automaten. Aus Platzgründen ist es jedoch nie zu solch einer Anschaffung gekommen. Dieser winzige Automat könnte mich über diesen Missstand hinwegtrösten! Er wird als Bausatz geliefert, aber man benötigt weder Lötkolben noch Klebstoff, um ihn zusammenzubauen. Kostenlose Spiele (Open Source) kann man auf einer SD-Karte speichern und im Gerät nutzen, drei Spiele werden eh mitgeliefert. Farbdisplay, Laustärkeregler – alles vorhanden. Der interne Akku kann über USB aufgeladen werden.

www.amazon.com







Bildquelle: amazon.com

Spoiler



Liebe PC Games Redaktion,

ich mag eure Zeitschrift und auch euren Online-Auftritt, aber könnt ihr euch nicht bitte die Serien-Spoiler sparen? „Hauptdarsteller steigt aus“. Vielen Dank dafür! Vielen Dank, dass ihr eine der wahrscheinlich dramatischsten zukünftigen Folgen für mich und viele andere ruiniert, indem ihr das vorwegnehmt. So was ist wirklich unnötig. Ich werde zukünftig den Besuch eurer Seite meiden, aus dem Google Newsfeed habe ich PC Games jetzt wegen der Überschriften entfernt. Bitte ändert das!

Viele Grüße: Maik Thomalla

Ich will Ihnen ja keineswegs zu nahe treten, aber wo bewegen Sie sich eigentlich im Internet, ohne dass dieser Umstand gespoilert wurde? Selbst in meiner Stammkneipe wurde ich schon darauf angesprochen. Leider ist es inzwischen so, dass es sehr, sehr schwer geworden ist, nicht gespoilert zu werden.

Und auch die Kollegen, welche den Artikel verfasst haben, wollten die News eben bringen. Und zwar nicht erst dann, wenn es wirklich jedem (außer Ihnen natürlich) bekannt ist. Selbst mich, einen Fan dieser Serie (*The Walking Dead*), wenn auch seit Staffel sieben mit abnehmender Begeisterung, hat solch ein Spoiler nicht weiter gestört. Ich lese mir dann halt den Artikel nicht durch.

Porträt

„von einem Meister“

Hallo Rainer,

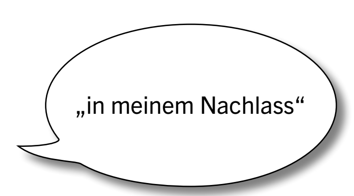
mir fiel heute zum ersten Mal so richtig das Bild auf, das du in der Rumpelkammer über deiner Kolumne platziert hast. Die Art, wie du die Hand vor den Mund hältst, hat mich nachdenken lassen: Ist das eine Denkerpose? Oder hast du in dem Moment versucht zu verhindern, dass dir der Inhalt der Flasche, die auf Bild zu sehen ist, noch mal durch den Kopf geht? Wie ist das Bild eigentlich entstanden? Ich vermute, du wurdest von einem Meister gemalt. Wurdest du porträtiert, wie es Rembrandt bei der Nachtwache tat? Oder ist die Szene der Fantasie des Malers entsprungen wie bei da Vincis Abendmahl? Gibt es eigentlich eine große Leinwandversion dieses Werkes, das auf Kunstausstellungen gezeigt wird? Ich stelle mir gerade vor, wie zukünftige Generationen von Kunsthistorikern dieses (dann vielleicht als „Mann mit Flasche“ bekannte) Gemälde deuten. Vielleicht halten sie es für das Porträt eines mächtigen Feldherren, geistigen Führers oder großen Dichters. Auf Leserbriefonkel kommen die nie :-)

Beste Grüße, Nico

Deine Fragen sind schnell beantwortet. Das Bild stammt von einem alten, sehr bekannten Meister namens Pho Toshop. Die Vorlage wurde aufgenommen von einem Kollegen. Und nein, mir geht da nichts noch einmal durch den Kopf. Es soll lediglich die Härten in meinem Alltag bildlich darstellen. Die Klinikpackung Aspirin wurde leider aus layouttechnischen Gründen abgeschnitten. Eine Ausstellung mit den Werken von Pho gastiert übrigens momentan in Nürnberg, in den Räumen des Vorschulkindergartens „Müslischleuder“.



Rocketman



Hallo Herr Rosshirt,

ich muss vielmals um Entschuldigung bitten – ich habe Ihre Antwort auf meine letzte E-Mail in der PC Games 04/18 erst gestern gelesen. Die letzten Wochen und Monate waren sehr anstrengend. Sie haben sicherlich davon gehört, dass ich zusammen mit Alexander Gerst zur ISS fliegen werde und da musste ich viel Zeit in die Verbesserung meiner Fitness und meines Russisch investieren (Letzteres war am anstrengendsten).

Ich hätte auf jeden Fall Interesse an etwas altem Plunder von Ihrem Schreibtisch, wobei mir das Alter ziemlich egal ist und mich vielmehr interessiert, was das überhaupt für Sachen sind, die sich bei Ihnen so ansammeln, und was man damit machen kann. Sie können es gerne an meinen Kumpel schicken – er wird die Sachen für mich aufbewahren, bis ich im Dezember wieder festen Boden unter den Füßen habe. Die Sachen sollten dann auch irgendwann in meinem Nachlass landen, damit die Archäologen in der Zukunft ordentlich zu tun haben.

Viele Grüße: Der blaue Elefant

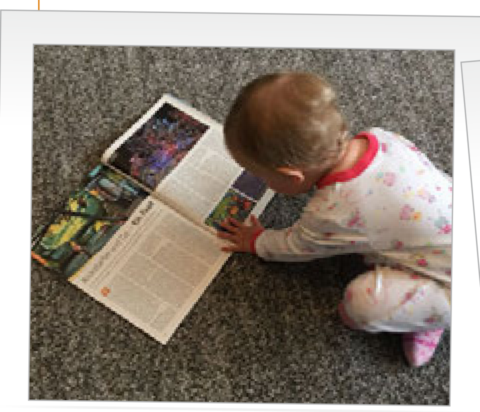
Ich werde dir ein Päckchen mit altem Plunder zusammenstellen, damit dir nach deiner Rückkehr auch nicht langweilig wird und den kommenden Archäologen natürlich auch nicht. Ich werde daher …

Sehr geehrter Leser,

diese Zeilen schreibt das Personalbüro von Computec Media, da Herr Rosshirt momentan dazu nicht in der Lage ist. Nach dem Lesen Ihrer E-Mail hüpfte er schrille Schreie ausstoßend eine ganze Weile durch die Redaktion. Danach erzählte er jedem, wirklich jedem Kollegen, dass er einen Leser im Weltraum hat. Als er alle mindestens einmal mit dieser Information beglückt hatte, setzte er sein Tun bei einer Versicherung fort, welche im selben Gebäudekomplex ansässig ist. Von dort erreichte uns auch der Anruf, dass wir ihn doch bitte abholen möchten. Er ließ sich von uns willig zu seinem Arbeitsplatz begleiten, wo er sich auf seinen Schreibtisch legte, durch das Fenster in den Himmel starrte und laut „Rocketman“ sang. Nicht so schön wie Elton, aber dafür laut und mit Inbrunst. Nachdem dieser Zustand längere Zeit anhielt, verständigten wir einen Arzt, der den Zustand von Herrn Rosshirt mit einer drehenden Bewegung des Zeigefingers an der Stirn kommentierte. Herr Rosshirt wird diese Rubrik in Kürze weiterführen – sobald die Medikamente anfangen zu wirken.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Oliver schult seinen Nachwuchs.



Michael war am Lesertag bei uns und hat mein T-Shirt abgestaubt.



Sven hat tatsächlich noch das Heft mit dieser Anzeige. Man beachte die Währung!

Rossis Speisekammer

Heute: Rossis Hühnerbrust

Foto: Fotolia, @myviewpoint

Wir brauchen für eine Portion:

- 400 g Hähnchenbrustfilet
- 2 Eier
- 1-2 TL Sambal Oelek
- Paniermehl
- Mehl
- Pfeffer und Salz

Die Hähnchenbrustfilets schneiden wir in nicht zu kleine Streifen. Dann Mehl, Paniermehl und die verquirlten Eier einzeln auf flachen Tellern bereitstellen. Das Paniermehl würzen wir mit Salz und Pfeffer nach und geben das Sambal Oelek dazu – alles sorgfältig vermischen.
Die Brustfilets drücken wir zuerst von allen Seiten in das Mehl, klopfen überschüssiges Mehl ab und wälzen sie in den Eiern. Jetzt in die Paniermehl-Mischung drücken und dabei darauf achten, dass das Huhn komplett bedeckt ist.
Nun nur noch reichlich Öl in der Pfanne erhitzen und die Filetstücke darin goldbraun braten. Und schon sind wir fertig!

Besonders lecker wird es, wenn wir zum Paniermehl noch eine gute Handvoll zerkleinerte Kartoffelchips geben. KFC kann einpacken!

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte



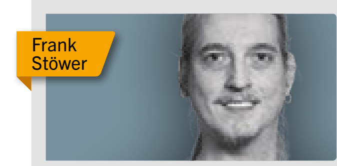
Gestochen scharf spielen!

WQHD-Displays mit 144 Hz bieten ein feines Bild samt schnellen Reaktionszeiten. Wir beleuchten die scharfe High-Speed-Auflösung.



Seite 106

Wer braucht schon einen RGB-Stuhl?



Frank Stöwer

Egal ob Tastaturen, Mäuse, Mauspads, Headsets, Gehäuse, Monitore, Mainboards oder Lüfter: All dieser Hardware haben die Hersteller mittlerweile eine knallbunte, effektvolle Beleuchtung spendiert. Und wer denkt: „Jetzt ist es aber endlich gut!", der wird feststellen, dass die Macher nicht müde werden, weitere Geräte mit einer RGB-Beleuchtung auszustatten. Der neueste Clou sind Gaming-Chairs wie der erste RGB-Leuchtthron, der Vertagear PL4500. Diese Stühle verfügen über LED-Lichter innerhalb der Kopfstütze sowie eine weitere Beleuchtung unterhalb des Sitzes, womit der Boden angestrahlt werden soll. Mittlerweile hat der Vertagear mit dem Gamdias Achilles P1 und E-Blue Auroza RGB Gaming Chair Gesellschaft im Club der bunt blinkenden Sitzmöbel bekommen. Wie immer stellt sich die abschließende Frage, ob der Spieler so etwas in einem Zimmer, das eh schon durch die Peripherie und vielleicht sogar das Gehäuse in Milliarden von Discolichtern erstrahlt, überhaupt braucht? Meine Antwort ist: „Nein" – und das, obwohl ich ein wahrer Fan des Farbwelleneffekts (Color Wave) an meiner mechanischen Tastatur, meiner Maus und gerne auch noch an der Mausunterlage bin. Was jedoch das bunte Geblinke an meinem Gaming-Chair für den Komfort und die Ergonomie des Sitzmöbels Gutes tun soll, erschließt sich mir leider nicht.

Die **PC-Games-Referenz-PCs**

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzrechnern aus drei Preiskategorien.



EINSTEIGER-PC

€ 808,-

Seite: 102



MITTELKLASSE-PC

€ 1.194-

Seite: 103



HIGH-END-PC

€ 2.302,-

Seite: 104

ANZEIGE

AMD-PC mit 8 Kernen



AMD greift Intels i7-8700K an und bietet mit dem Ryzen 7 2700X eine tolle und preiswerte Alternative.

AMDs Ryzen 7 2700X ist rund 40 Euro günstiger als ein Intel Core i7-8700K und in CPU-lastigen Anwendungen wie dem Cinebench sogar 27 Prozent schneller als das Intel-Model. Daher sollten Sie sich den neuen PCGH-Professional-PC mit dieser CPU genau anschauen. Auch Spieler kommen dank der verbauten Palit GTX 1080 Gamerock Premium auf ihre Kosten. Ein Highlight ist sicherlich auch die schnelle M.2-SSD vom Typ Samsung 960 Evo mit 500 GB Speicher. Zu den restlichen Eckdaten gehören eine Seagate Barracuda 2.000-GB-HDD, 16 GB DDR4-3000 von G.Skill, ein 500-Watt-Netzteil von Be quiet sowie ein Blu-ray-Brenner. Silent-Fans machen mit diesem PC auch wenig falsch, denn aufgrund eines Scythe Mugen 5 PCGH-Edition und der leisen Grafikkarte messen wir lediglich zwischen 0,3 Sone im 2D-Betrieb und 1,0 Sone unter 3D-Anwendungen. *(dw)*

PC Games Hardware – Offizielles PCGH-Produkt

Produkt	PCGH-Gaming-PC GTX1060-Edition	PCGH-Enthusiast-PC GTX1080-Edition	Alternate/PCGH-Aktions-PC i7 2K18-Edition	NEU! PCGH-Professional-PC 2700X-Edition	PCGH-Extreme-PC i7-8700K-Edition
Hersteller/Bezugsquelle	Alternate (www.pcgh.de/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgh.de/gaming-pc	www.pcgh.de/enthusiast-pc	www.pcgh.de/aktions-pc	www.pcgh.de/professional-pc	www.pcgh.de/extreme3-pc
Ausstattung					
Prozessor	Intel Core i5-8400 (Sockel 1151)	Intel Core i5-8500 (Sockel 1151)	Intel Core i7-8700K (Sockel 1151-v2)	AMD Ryzen 7 2700X (Sockel AM4)	Intel Core i7-8700K (Sockel 1151-v2)
Grafikkarte	Geforce GTX 1060 (6 GB)	Geforce GTX 1080	Gigabyte GTX 1080 G1 Gaming	Palit GTX 1080 Gamerock Premium	Geforce GTX 1080 Ti
Mainboard	Asus Prime B360-Plus	Gigabyte B360 Aorus Gaming 3 WIFI	MSI Z370 Gaming Plus	Asus TUF X470-Plus Gaming	Asus TUF Z370-Pro Gaming
SSD-Laufwerk	250-GB-SSD (Crucial MX500)	250-GB-SSD (Crucial MX500)	240-GB-SSD (Kingston A400)	500-GB-SSD (Samsung 960 Evo)	500/525-GB-SSD (Crucial MX300/500)
HDD-Laufwerk	1.000-GB-HDD (Seagate Barracuda)	1.000-GB-HDD (Seagate Barracuda)	2.000-GB-HDD (Seagate Barracuda)	2.000-GB-HDD (Seagate Barracuda)	2.000-GB-HDD (Seagate Barracuda)
Speicher	16 GB DDR4-2666 (Ballistix**)	16 GB DDR4-2666 (Ballistix**)	16 GB DDR4-2666 (Corsair)	16 GB DDR4-3000 (G.Skill)	16 GB DDR4-2666 (Ballistix**)
Netzteil	Be quiet Pure Power 10 400W	Be quiet Pure Power 10 400W	Sharkoon WPM600 Bronze	Be quiet Pure Power 10 CM 500W	Seasonic G-Series 550W PCGH-Ed.
CPU-Kühler	EKL Brocken 2 PCGH-Edition	EKL Brocken 2 PCGH-Edition	Noctua NH-U12S SI-Kühler	Scythe Mugen 5 PCGH-Edition	EKL Brocken 2 PCGH-Edition
Gehäuse	Alternate-Seriengehäuse	Alternate-Seriengehäuse	Alternate-Seriengehäuse	Alternate-Seriengehäuse	Alternate-Seriengehäuse
Laufwerk/Soundkarte	DVD-Brenner/Onboard-Sound	DVD-Brenner/Onboard-Sound	DVD-Brenner/Onboard-Sound	Blu-ray-Brenner/Onboard-Sound	Blu-ray-Brenner/Onboard-Sound
Gehäuselüfter/Sonstiges	2 x Be quiet 140 mm	2 x Be quiet 140 mm, WLAN on Board	2 x Be quiet 140 mm	2 x Be quiet 140 mm, WLAN-Karte	2 x Be quiet 140 mm, WLAN-Karte
Leistung					
Lautstärke 2D (0,5 m)	0,4 Sone/23 dB(A)	0,4 Sone/24 dB(A)	0,5 Sone/24 dB(A)	0,3 Sone/22 dB(A)	0,8 Sone/28 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	1,2 Sone/30 dB(A)	1,6 Sone/34 dB(A)	1,2 Sone/31 dB(A)	1,0 Sone/30 dB(A)	1,6 Sone/34 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D/3D	35 Watt/184 Watt	39 Watt/295 Watt	32 Watt/305 Watt	49 Watt/347 Watt	47 Watt/378 Watt
3D Mark (Fire Strike Ultra)	3.031 Punkte	5.278 Punkte	5.369 Punkte	5.746 Punkte	6.860 Punkte
The Witcher 3	45 Fps	85 Fps	n. v.	85 Fps	107 Fps
Stalker: Call of Pripyat	147 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)	211 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)	238 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)	192 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)	251 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)
Aliens vs Predator Bench.	175 Fps (1.920 x 1.080)	306 Fps (1.920 x 1.080)	299 Fps (1.920 x 1.080)	320 Fps (1.920 x 1.080)	407 Fps (1.920 x 1.080)
Cinebench R11.5 x64 (CPU)	10,06 Punkte	11,28 Punkte	14,57 Punkte	18,55 Punkte	14,57 Punkte
PREIS ohne Betriebssystem*	€ 1.149,-	€ 1.499,-	—	€ 1.899,-	€ 2.179,-
PREIS mit 64-Bit-Betriebssystem*	€ 1.249,- (inkl. Windows 10 Home)	€ 1.599,- (inkl. Windows 10 Home)	€ 1.699,- ~~€ 1.879,-~~ (inkl. Windows 10 Home)	€ 1.999,- (inkl. Windows 10 Home)	€ 2.279,- (inkl. Windows 10 Home)
	+ 6-Kern-Prozessor + GTX 1060 mit 6 GB − Kleine SSD	+ 6-Kern-Prozessor + Schnelle Geforce GTX 1080 − Kleine SSD	+ i7-6-Kern-Prozessor + Sehr leise unter 2D + Preis-Leistungs-Verhältnis	+ Sehr schnelle 8-Kern-CPU + Schnelle M.2-SSD von Samsung − Hoher Stromverbrauch	+ Sehr schneller 6-Kern-Prozessor + Sehr schnelle GTX 1080 Ti − Hoher Stromverbrauch

* Preiserfassung und Produktdaten vom 22.05.2018, unter www.pcgh.de/alternate finden Sie stets den aktuellen Preis. Bei der Variante mit Betriebssystem sind neben Windows auch sämtliche Treiber installiert und der PC ist sofort einsatzbereit. ** Aufgrund von Lieferproblemen bei RAM-Modulen von Ballistix verbauen wir derzeit auch technisch gleichwertige Module von anderen Herstellern.

Die PC-Games-Referenz-PCs

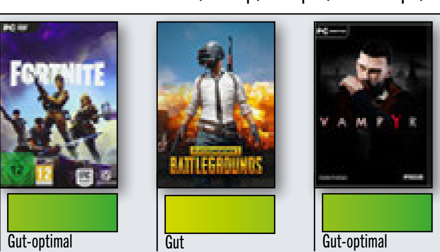
EINSTEIGER-PC

€ 818,-

Die GTX 1050 Ti im Einsteiger-PC wird zum Garanten für flüssiges Full-HD-Spielvergnügen mit (fast) allen Details in 1080p. Mit 16 GByte RAM ist der Rechner darüber hinaus auch noch für die Zukunft sehr gut gerüstet.

60 FPS IN 1080P SIND MACHBAR

- Dank GTX 1050 Ti liegt die Bildrate bei *Fortnite* in 1080p mit hohen Details stets über 60 Fps.
- Bei *PUBG* erzielt ihr mit der Full-HD-Auflösung und der hohen Detailsstufe fast immer 60 Fps.
- Die GTX 1050 Ti garantiert in *Vampyr* mit allen Detail inklusive 6x TXAA (1080p) 56 Fps (41 Min-Fps)



CPU



Hersteller/Modell: ....Ryzen 3 2200G + Boxed-Kühler
Kerne/Taktung: ....4c/4t/3,6 GHz (3,7 GHz)
Preis: ....**94 Euro**

ALTERNATIVE

Die **Intel-Alternative** zum **Ryzen 3 2200G** ist der **Core i3-8100 (4c/4t/3,6 GHz)**. Während die AMD-CPU mit einer integrierten Grafikeinheit, der **AMD Vega 8 (Shader: 512 [8 Compute Units], Takt: 1.126 MHz)**, ausgestattet ist, fehlt dieses Extra beim **Core i3-8100**. Allerdings ist die von uns für den Einsteiger-PC gewählte **GTX 1050 Ti** leistungsstärker als die **Vega-8-iGPU**.

GRAFIKKARTE

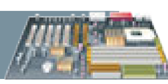


Hersteller/Modell: .... MSI GTX 1050 Ti Aero ITX 4G OCV1
Chip-/Speichertakt: ..... 1.341 (1.455 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte GDDR5/**166 Euro**

ALTERNATIVE

Nachdem sich die Lage auf dem Grafikkartenmarkt weitestgehend beruhigt hat, ist auch die **GTX 1050 Ti** wieder bezahlbar und dank ihrer **4 Gigabyte Videospeicher** empfehlenswert. **AMDs Radeon RX 560**, beispielsweise die **Asus Radeon RX 560D OC EVO** (**139 Euro**), ist zwar günstiger als die **GTX 1050 Ti**, muss sich bei der **Leistung** aber geschlagen geben.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asrock AB350M Pro4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): µATX/Sockel AM4 (B350M)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0/2.0 x16 (1/1), x1(1), m.2 (1)/**67 Euro**

ALTERNATIVE

Entscheidet ihr euch für den **Core i3-8100** als Rechenzentrale für euren Spiele-PC, benötigt ihre eine **Sockel-1151-Hauptplatine** mit **B360**- oder **H370-Chipsatz**. Diese Mainboards kosten weniger als ihre **Z370-Pendants** und unsere Empfehlung wäre das **Asrock H370 Pro** für **95 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: ....Patriot Videpr Kit 16 Gigabyte ....(PV416G320C6K)
Kapazität/Standard:...2 × 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: ....16-18-18-36/**160 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Cooltek TG-01 RGB (Seitenteil aus Glas/ ....4 × 120-mm-Lüfter mitgeliefert/**51 Euro**
Netzteil: .. XFX TS 650 Gold 650W (**71 Euro**)
Laufwerk: . Lite on ES1, BR (SL)/DVD-R [USB 2.0] (**24 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 860 Evo/ ....Western Digital Red WD40EFRX
Anschluss/Kapazität:....SATA3 6GB/s 240 GByte/ ....4.000 GByte
U/min/Preis: ....–/7.200/**68 Euro/117 Euro**

PATRIOT VIPER 16-GIGABYTE-KIT: DDR4-RAM MIT HERVORAGENDEM PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS

Obwohl die hohen Preise für DDR4-RAM Aufrüster abschrecken, können Spieler auf guten Speicher nicht verzichten. Wer dabei nicht zu viel bezahlen möchte, dem empfehlen wir Patriots 16-GByte-Riegelpärchen.

Der von der Viper-Serie bekannte Heatspreader, der auch bei Patriots 16-GByte-DDR4-Kit zum Einsatz kommt, ermöglicht die Demontage des roten Aufsatzes. Nach dem Lösen zweier Schrauben sinkt die Modulhöhe von 4,1 auf 3,4 cm, was bei beengten Verhältnissen im Gehäuse helfen kann, aber natürlich ein wenig Kühlleistung kostet. Eine Empfehlung wert ist Patriots Viper-Riegelpaar aber aus anderen Gründen: Patriot setzt auf einen Dual-Rank-Aufbau, wie er bei 16-GByte-Sticks üblich, in der 8-GByte-Klasse mittlerweile aber seltener geworden ist. Das begrenzt zwar die Tuning-Reserven etwas – ein stabiler DDR4-3866-Betrieb wollte uns beispielsweise bei 1,35 Volt nicht gelingen –, hat aber auch Vorteile: Mit zwei Ranks pro Kanal lassen sich die Speichermodule dank Rank Interleaving durch den RAM-Controller effizienter nutzen, die Leistung ist also höher als mit zwei Single-Rank-Sticks, die bei ähnlichen Einstellungen hinsichtlich Takt und Timings betrieben werden. Im Extremfall reicht das sogar, um hochgezüchtete High-End-Kits zu überholen: Im 7-Zip-Vergleichstest mit neun anderen Konkurrenten erzielen wir beispielsweise mit den Viper-Sticks die kürzeste Zeit zum Komprimieren und Verschlüsseln von rund 3 GB Daten. Das ist besonders erfreulich, weil der mit **2,52** bewertete Preis-Leistungs-Tipp für nur



160 Euro erhältlich ist. Eine Chipgarantie gibt der Hersteller zwar nicht, aber es handelt sich aktuell um das günstigste 16-GByte-Kit mit einer garantierten Taktfrequenz von mindestens DDR4-3200.



MITTELKLASSE-PC

Mit der GTX 1060/6G von EVGA ist der Mittelklasserechner sehr gut ausgestattet und ist somit für flüssigen Spielspaß mit 60 Fps und mehr in WQHD bestens geeignet.

CPU



Hersteller/Modell: .... Core i5-8400 + Boxed-Kühler
Kerne/Taktung: .... 6c/6t/2,8 GHz (Turbo: 4,0 GHz)
Preis: .... 169 Euro

ALTERNATIVE

AMDs Sechskernmodelle wären der **neue Ryzen 5 2600 (Pinnacle-Ridge, 6c/12t, 3,4 GHz/3,9 GHz Turbo)** oder der **Ryzen R5 1600 (6c/12t, 3,4 GHz/3,9 GHz Turbo)**. Beide CPUs sind mit Boxed-Kühler für **179 Euro** respektive **153 Euro** erhältlich. Dabei sollten Sparfüchse dem **älteren Modell** den Vorzug geben, da die kompatiblen Boards günstiger ausfallen.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... EVGA Geforce GTX 1060 SC Gaming
Chip-/Speichertakt: ...... 1.607 (1.835 Boost)/4.000 MHz
Speicher/Preis: .... 6 Gigabyte GDDR5/**298 Euro**

ALTERNATIVE

Grafikkarten werden zwar noch zum **Schürfen von Kryptowährung** benutzt, die Preise befinden sich aber wieder auf einem normalen Level. So liegt die **RX 570** wie die **MSI Radeon RX 570 Armor 8G OC** oder die **RX 580** wie **Powercolors RX 580 Red Devil GS** bei **239 Euro** respektive **329 Euro**. Dabei ist der **RX 580** ähnlich schnell wie die **GTX 1060/6G**.

MAINBOARD



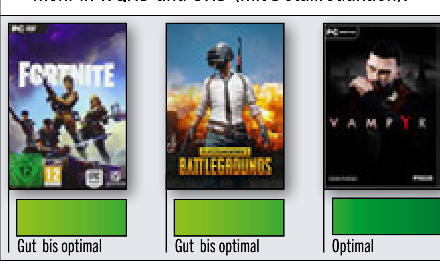
Hersteller/Modell: .... Asrock H370 Pro4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (X370)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2)
.... 3.0 x1(3), m.2 (2)/**95 Euro**

ALTERNATIVE

Sockel-1151-Platinen mit **H370/B360-Chipsatz** sind in der Regel preiswerter als Modelle mit **Z370-Chip**. Daher raten wir hier auch zum **Asrock H370 Pro7**. Nutzt ihr jedoch eine **AMD-Ryzen-CPU**, wäre das **Gigabyte AX370-Gaming 5** die perfekte Platine sowohl für den **R5 1600** als auch den **R5 2600**.

FÜRS WQHD-GAMING GERÜSTET

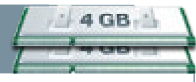
- Bei *Fortnite: Battle Royale* liegt die Fps-Rate mit allen Details in WQHD bei spielbaren 54 Fps.
- *PUBG* läuft mit reduzierte Details (Stufe „hoch“) in WQHD mit 60 Bildern pro Sekunde und mehr.
- Die GTX 1060/6G garantiert in *Vampyr* 60 Fps und mehr in WQHD und UHD (mit Detailreduktion).



WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Fractal Design Define R6 TG (Seitenteil aus Glas, ... gedämmt, drei 140-mm-Lüfter mitgel.)/**68 Euro**
Netzteil: .. Seasonic Focus+ Platinum, 550 Watt, voll- .... modulares Kabelmanagement (**91 Euro**)
Laufwerk: .. LG Electronics GH24NSD1, DVD-R (**11 Euro**)

RAM



Hersteller/Modell: .... Patriot Viper Kit 16 Gigabyte
.... (PV416G320C6K)
Kapazität/Standard: ... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-18-18-36/**160 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: .... Samsung SSD 860 Evo
.... Seagate Archive HDD 8TB
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/6.000 GB
U/min/Preis: .... –/5.900/**110 Euro**/**192 Euro**



RAZER MAMBA UND FIREFLY HYPERFLUX AUSFÜHRLICH GETESTET

Logitech und Corsair haben mit dem Powerplay Pad und der G903 respektive Dark Core RGB SE sowie dem MM1000 vorgelegt. Jetzt präsentiert auch Razer das erste Paket aus drahtloser Maus und Unterlage mit Induktionsladefunktion, das wir ausführlich testen.

Bei Razers als Hyperflux bezeichneter Induktionsladetechnik sorgt ein magnetisches Feld im Firefly-Pad für die direkte Stromversorgung des kompatiblen schnurlosen Mamba-Modells. Anders als bei der Konkurrenz befindet sich im Inneren der für eine optimale 2,4-GHz-Übertragung mit der Adaptive Frequency Technology ausgestatteten Mamba Hyperflux kein Akku respektive Batterien. Für die Versorgung des Sensors, der Beleuchtung, der ARM-CPU und des Speichers (fünf Profile, Makros und Beleuchtungseinstellungen) ist ein „Supercapacitor“ – sprich, ein Kondensator – verantwortlich. Diese Besonderheit macht die Sieben-Tasten-Maus mit 96 Gramm sehr leicht, dafür muss sie im drahtlosen Einsatz immer zusammen mit dem Firefly-Pad genutzt werden.

Kommt die ergonomische und dank zwei gummierter Mulden sehr griffige Rechtshändermaus jedoch ans ca. 180 cm lange Kabel, ist der Betrieb ohne das ebenfalls bunt beleuchtete, rutschfeste Firefly-Hyperflux-Pad mit zwei Nutzflächen möglich. Die RGB-Beleuchtung von Pad und Maus stellt ihr in der anmeldepflichtigen Synapse-3-Software ein. Neben dem umfangreichen Makro-Editor könnt ihr die Lift-Off-Distanz minimieren oder die Mamba Hyperflux auf die Stoff- (geringer Widerstand) respektive Hartplastik-Nutzfläche (sehr geringer Widerstand) des Firefly-Pads kalibrieren. Das verpasst der sehr guten Abtastleistung des 5G-Sensors (16.000 Dpi, IR-LED) den letzten Feinschliff. Mit dem mit **1,35** inklusive **Top-Produkt-Auszeichnung** bewerteten Hyperflux-Paket aus Mamba-Maus und Firefly-Induktionspad geht Razer neue Wege in der Induktionsladetechnik. Schade ist nur, dass die Mamba nur verkabelt auf das bunt beleuchtete Firefly-Pad verzichten kann.



HIGH-END-PC

Das Herzstück des High-End-Rechners, die GTX 1070 Ti, sorgt mit ihrer Renderleistung für hohe Frameraten in WQHD, hat aber auch noch genug Reserven für das 4K-Gaming.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-8700K
.... + EKL Alpenföhn Brocken 3
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,7 GHz (Turbo 4,6 GHz)
Preis: .... 327 Euro + 42 Euro

ALTERNATIVE

Die Konkurrent des **Core i7-8700K** ist **AMDs Ryzen 7-2700X (Pinnacle-Ridge, 8c/16t/3,7 GHz/Turbo: 4,3 GHz)** für **315 Euro (inkl. Wraith-Prism-Kühler)** Der bietet zwar eine höhere Anwendungsgleistung, hat aber in Spielen das Nachsehen.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE

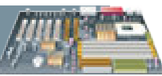


Hersteller/Modell: ...... Zotac GeForce GTX 1070 Ti Mini
Chip-/Speichertakt: ..... 1.607 (1.683 Boost)/4.000 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/**465 Euro**

ALTERNATIVE

Wer **10 Prozent Extraleistung** wünscht, greift zur **GTX 1080**. Der **Ci7-8700K** und die **GTX 1070 Ti** sind eine gute Kombi für das Spielen in **WQHD** mit **144 Hz**. Unsere **AMD-Empfehlung** ist die **Asus Radeon RX Vega 56 OC Gaming (549 Euro).**

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Gigabyte Z370 Gaming 7
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z370)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16/x1
.... (3/3),m.2(3)/**240 Euro**

ALTERNATIVE

Das **Gigabyte Z370 Gaming 7** ist eine edle, teure **Z370-Platine** für den **Ci7-8700K**. Ein günstiges Board ist z.B. das **Asrock Z370 Extreme4** für **150 Euro**. Eine gute Platine für den **R7 2700X** ist das **Gigabyte AX370-Gaming 5 (140 Euro)**.

PERFEKT FÜR HOHE AUFLÖSUNGEN

- Die GTX 1070 Ti schafft die WQHD-Auflösung in *Fortnite* mit 85 Fps. In UHD sind es nur 41 Fps.
- *PUBG* läuft in WQHD mit 107 Fps (144 Hz) ruckelfrei. Mit 55 Fps kommt auch UHD-Spielspaß auf.
- *Bei Vampyr* garantiert die GTX 1070 Ti 83 Fps bei der WQHD- und 50 Fps bei der UHD-Auflösung.

Fortnite	PUBG	Vampyr
Optimal (WQHD)	Optimal (WQHD)	Optimal (WQHD)

RAM



Hersteller/Modell: .... G.Skill Trident Z RGB
.... (F4-3200C16Q-32GTZR)
Kapazität/Standard: ... 4 × 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-18-18-38/**379 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Be quiet Dark Base 900 Pro (ein Seitenteil aus .... Glas, drei 140-mm-Lüfter mitgel.) (**189 Euro**)
Netzteil: ... Seasonic Prime Titanium Fanless 600W (**193 Euro**)
Laufwerk: . Buffalo Ultra-Slim Mediastation, BD-R (**85 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Intel SSD 760p, M.2 (PCI-E 3.0 x4)/Seagate Archive HDD v2
Anschluss/Kapazität: ... 512 GByte/8.000 GByte
U/min/Preis: .... –/5.900/**183 Euro**/**199 Euro**

„VEGANO" ERREICHT DEN MARKT: INFOS ZUR RADEON RX VEGA NANO

AMDs Radeon RX Vega Nano wurde bereits im Juli 2017 das erste Mal gesichtet, nun erreicht sie den Handel – allerdings nicht als Referenzdesign.

Mit der Radeon R9 Nano sorgte AMD vor drei Jahren für Aufsehen, brachte die Grafikkarte doch eine High-End-Leistung in rund 15 Zentimeter Länge unter. Möglich wurde und wird dies durch platzsparenden High Bandwidth Memory. Die Hoffnung auf einen Nachfolger, der schnell den Kosenamen „Vegano" (kurz für Vega Nano) erhielt, schürte AMD bereits Mitte 2017. Dann wurde es lange still. Mit dem neuerlichen Auftauchen kompakter Platinen aufseiten der Radeon-Boardpartner Sapphire und Powercolor schien es, als gäbe es ein Happy End. Tatsächlich gelangt nun die erste Vega-Nano-Grafikkarte auf den Markt – jedoch nicht so wie ihre Vorgängerin: Anstelle eines offiziellen Referenzdesigns überlässt AMD seinen Partnern die Vermarktung und das finale Design. Die Blaupausen für die kosten- und platzsparende Platine wurden längst verwirklicht, es haperte nur an einem passenden Kühler.

Powercolor präsentierte just die Radeon RX Vega 56 Nano Edition. Dem Namen entsprechend handelt es sich um einen teilaktiven Vega-10-Chip mit 3.584 ALUs und derzeit unbekanntem Energiebudget. Aufgrund der Kompaktmaße inklusive des einfach axialbelüfteten Dual-Slot-Kühlers tippen wir jedoch auf eine Referenz-Boardpower von 210 Watt. Auch die Taktraten und der Preis waren bei Redaktionsschluss noch unbekannt. Was der kompakte Renderbolide dann wirklich draufhat, wird sich beim Test und Spieleeinsatz zeigen.







Von: Manuel Christa und Philipp Reuther

Gestochen **scharf!**

WQHD-Displays mit 144 Hz sind sehr beliebt, denn sie bieten ein feines Bild samt schnellen Reaktionszeiten. Unser Special beleuchtet die scharfe High-Speed-Auflösung.

Es herrscht ein tumultartiger Aufruhr auf dem Konsolenmarkt, kaum ein Satz kann fallen, ohne das ominöse „4K" laut und vor allem gewichtig erschallen zu lassen. Nun ja, neue Hardware will selbstverständlich attraktiv ins Rampenlicht gestellt werden. Dennoch mag der Trubel um „4K" dem einen oder anderen PC-Spieler doch etwas befremdlich vorkommen, schließlich gibt es entsprechende PC-Monitore schon seit vielen Jahren – Enthusiasten rüsten nun auf 3.840 × 2.160 Pixel auf oder haben es schon längst getan. Außerdem liegt die eigentliche Renderauflösung der Konsolen häufig mehr oder minder deutlich unter der als 4K-Ultra-HD spezifizierten Auflösung, ist also streng genommen oft gar kein „4K". Zudem rechnen die Daddelkisten in weiten Fällen zu langsam, um mehr als 30 Fps darstellen zu können, während man auf dem PC mit potenten Grafikkarten und unter Umständen etwas Detailverzicht selbst in Ultra HD schon lange Zeit 60 Fps erzielen kann. PC-Spieler zucken beim vermeintlich hippen Thema „4K-Gaming" daher eventuell etwas ratlos die Achseln.

DIE WAHRE KÖNIGSKLASSE?

Tatsächlich gibt es unter PC-Usern neben der Ultra-HD-Auflösung einen weiteren starken Trend. Bildschirme mit einer WQHD-Auflösung von 2.560 × 1.440 Pixeln stoßen bei PC-Games-Lesern nicht nur auf hohes Interesse, tatsächlich wächst die Gruppe der Nutzer seit 2016 auch stärker als jene, die auf Ultra HD wechselt. Aktuell nutzen laut Umfrage 30,5 Prozent der Teilnehmer WQHD, während nur 9,7 Prozent Ultra HD wählten (+7,2 % respektive +2,3 % seit 2016). Insbesondere schnelle 144-Hz-Displays sind bei PC-Spielern momentan sehr gefragt. Die Vorteile eines 144-Hz-WQHD-Displays sind im Grunde schnell erklärt: Die Auflösung ist gegenüber Ultra HD niedrig genug, um sie auch mit etwas weniger potenten Ober- oder Mittelklasse-GPUs flüssig darstellen zu können. Ohne Vsync ist Tearing weniger auffällig als auf einem vergleichbaren 60-Hz-Display, mit Vsync ist aufgrund der höheren Refreshraten die Eingabelatenz mit



großer Wahrscheinlichkeit niedriger – selbst wenn die Bildraten auf beiden Displays die gleichen wären. Außerdem kommen entsprechende Gaming-Displays mit WQHD-Auflösung und 144 Hz oft mit einer variablen Synchronisation wie Free- oder G-Sync daher. Diese erlaubt dank Gleichschaltung der Monitorfrequenz mit der Bildrate eine tearingfreie Darstellung bei minimaler Eingabelatenz. Die hohe maximale Refreshrate kommt in Kombination mit hohen Bildraten indes nicht nur kompetitiven Shooter-Fans zugute, denn auch Einzel- oder gar Gelegenheitsspieler können die gegenüber einem 60-Hz-Display wesentlich flüssigere Darstellung feststellen, schätzen und genießen lernen. Auch auf die Gefahr hin, dass es ein wenig nach einem Scherz klingt: Selbst Excel- und Office-Nutzer werden sich nach der Begegnung mit einem 144-Hz-Desktop höchstwahrscheinlich nicht mehr frohgemut mit 60-Hz-Tabellenkalkulationen abfinden wollen. Doch natürlich ist WQHD und 144 Hz besonders für Gaming mit hohen Bildraten interessant. Um noch einmal auf die „Königsklasse" zurückzukommen: Für Ultra HD bei 60 Fps muss die Grafikkarte 50,2 Gigapixel pro Sekunde auf das Display zeichnen, bei WQHD und 144 Fps sind es 53,1 Gigapixel pro Sekunde, zudem muss die CPU mehr als doppelt so schnell rechnen können. Jawohl, 1440p/144 Fps ist anspruchsvoller als 2160p/60 Fps – Geschwindigkeit übertrumpft Auflösung.

HARTE ANFORDERUNGEN

Natürlich benötigt ihr nicht zwangsweise hohe Bildraten, um Vorteile aus einem 144-Hz-WQHD-Display zu ziehen. Doch die wahre Pracht eines solchen Monitors entfaltet sich erst, wenn die Framerate eine hohe, bestenfalls dreistellige Nummer knackt. Dies gilt auch für Free- oder G-Sync-Displays, denn für eine niedrige Latenz, hohe Geschmeidigkeit und eine flüssige Bildausgabe ist noch immer die Framerate ausschlaggebend. Free- und G-Sync verhindern lediglich Tearing und unterbinden durch die anfallenden Bildpuffer (Double- oder Triple-Buffering) eine gegenüber regulärem Vsync zusätzliche Latenz.

Hohe Bildraten – zumindest bis 144 Fps – sind daher in jedem Fall erstrebenswert. Doch diese zu erzielen ist in vielen aktuellen Spielen eine schwierige Angelegenheit. Wie bereits erwähnt, ist WQHD mit 144 Fps für die Grafikkarte ähnlich anspruchsvoll zu rendern wie Ultra HD bei 60 Fps. Doch dieser Umstand lässt sich mit ein wenig Detailverzicht ohne größere Schwierigkeiten angehen. Komplizierter wird es beim Thema CPU: Viele, selbst sehr potente Prozessoren kämpfen damit, in modernen Spielen hohe Bildraten zu erreichen und auf hohem Level zu halten.

OC BEINAHE ERFORDERLICH

Um hohe Bildraten jenseits 100 Fps auch in anspruchsvollen Spielen und Szenen zu erzielen und möglichst zu halten, ist also sehr viel Prozessor-Power vonnöten. Wie viel, das versuchen wir anhand dreier aktueller Spiele sowie eines Ryzen 7-1700X und eines Core i7-8700K zu erörtern. Wir testen beide Systeme mit Standard- sowie OC-Takt, zusätzlich spendieren wir den übertakteten Rechnern schnellen DDR4-3200-RAM. Jedes Quäntchen Leistung wird dem Versuch, geschmeidig-samtige Bildraten zu erzielen, sehr entgegenkommen.

Bevor wir zu den Praxis-Messungen kommen, wollen wir uns jedoch noch etwas eingehender mit WQHD-Displays, 144 Hz sowie V-, G- und Freesync und der Eingabelatenz beschäftigen, schließlich wirken sich diese Techniken spür- und sichtbar auf die Bildausgabe aus. ❑

Die richtigen Tuning-Tools für 144 Hz

Die leistungsfähige Grafikkarte ist bereits im Rechner und der hochfrequente WQHD-Monitor steht auf dem Tisch? Dann gilt es nur noch, an einigen Stellschrauben zu drehen, damit beide Geräte zusammen harmonieren, und so den bestmöglichen beziehungsweise passenden Spielegenuss aus den beiden herauszukitzeln. Mittlerweile gibt es so einige Techniken seitens des Grafiktreibers, der Spieleinstellungen oder des Monitors, die etwas Tuning erfordern – manche sind mehr und manche weniger aufwendig.

Je nach Genre oder auch Grafikleistung eignen sich unterschiedliche Kniffe, um etwa unerwünschte, störende Bildeffekte gering zu halten oder ganz zu eliminieren. Diese Feinde des PC-Gamers heißen Ruckeln (Stuttering), Bildrisse (Tearing) und Signalverzögerung (Input Lag). Mit der PC-Evolution wurden verschiedene Methoden oder Techniken dagegen entwickelt, die aber Vor- und Nachteile haben. Welche Mittelchen das sind und wann sich welches eignet, darum geht es auf diesen beiden Seiten.

Gegen Ruckeln hilft nur eine höhere Framerate. Ab circa 30 Fps wird es einigermaßen flüssig und spielbar, besser sind konstante 60 Fps. Möchtet ihr noch mehr Geschmeidigkeit oder aber einen möglichst geringen Input Lag, was etwa bei Multiplayer-Shootern wichtig ist, lohnt es sich, für dreistellige Fps zu sorgen.

BILDRISSE SIND KEIN BILDRUCKELN

Oftmals werden die Bildrisse in Bewegungen mit Ruckeln verwechselt, weswegen Maßnahmen wie Free- bzw. G-Sync dagegen empfohlen werden. Grundsätzlich sind es aber zwei Phänomene mit zwei verschiedenen Ursachen. Ruckler treten bei stellenweise (oder noch schlimmer: konstant) niedriger Bildrate auf, die in der zu schwachen Leistung des Rechners begründet liegt. Bildrisse treten auf, weil die Bildrate der Grafikkarte in der Regel schwankt, der Monitor aber mit konstanter Bildwiederholrate das Bild aktualisiert. Das macht er von links nach rechts und von oben nach unten. Die Grafikkarte reicht das Bild aber an den Monitor weiter, wenn es fertig berechnet ist. An der Pixelzeile, an welcher der Scan zu diesem Zeitpunkt stattfindet, ist das Bild daher sichtbar geteilt. Darüber ist noch das alte Bild aufgebaut, während der Monitor unten bereits das neue Bild ausliest – es kommt zum Bildriss. Eine höhere Bildrate verkürzt diese Risse zwar (siehe Bildvergleich auf übernächster Seite), sie sind aber dennoch vorhanden, wenn Grafikkarte und Monitor nicht synchron tanzen. Eine höhere Bildwiederholrate verkürzt außerdem die durch ein Zuschalten von Vsync erzeugte Eingabelatenz allein schon durch die häufigeren Aktualisierungsmöglichkeiten des Frames. Eine höhere Monitorfrequenz lohnt sich daher immer, auch wenn der aktuelle Rechner womöglich nicht in die Nähe dreistelliger Fps kommt. Es ist ein ungewöhnlich weit verbreiteter Irrglaube unter potenziellen Monitorkäufern, dass sich 144 Hz nicht lohnen würden, wenn der vorhandene Rechner ohnehin nicht in die Nähe dreistelliger Fps kommt; oder dass für 144 Hz auch 144 Fps benötigt würden … nein, nein und nochmals nein! Natürlich sind idealerweise sowohl Fps als auch Hertz so hoch wie möglich, eine zu hohe Bildwiederholrate gibt es für den Gamer nicht.

Im unveränderten „Rohzustand" eines Spiels befeuert die Grafikkarte den Monitor mit so vielen Fps, wie sie nur kann, und der Monitor synchronisiert mit seiner nativen Bildwiederholrate, in unserem Fall mit 144 Hz, das angezeigte Bild. Diesen Zustand findet ihr vor, wenn ihr weder Grafiktreiber- noch Spieleinstellungen angetastet habt; er wird im Allgemeinen mit „Vsync off" beschrieben. Dabei treten Bildrisse auf, weil die Bildrate der Grafikkarte und die Bildwiederholrate des Monitors asynchron laufen. Befinden sich beide im dreistelligen Bereich, fallen die Risse kürzer und kaum noch sichtbar aus. Unempfindliche Gemüter stören sich dann nicht mehr daran und erhalten somit die geringstmögliche Signalverzögerung. Das ist etwa in Multiplay-

Die „Werkzeuge" im Überblick

„Vsync off": Keine Synchronisation zwischen Grafikkarte und Monitor

\+ … Keine Eingabeverzögerung (Input Lag), die durch Zwischenspeicherung der Frames bei Vsync bedingt ist

– … Deutlich sichtbare Bildrisse, die nicht nur optisch, sondern auch den Spielverlauf stören können

Vsync: Bildrate der GPU wird mit Monitorfrequenz synchronisiert

\+ … Keine Bildrisse mehr und Grafikkarte läuft wegen fester Bildrate sparsamer und leiser

– … Bildpufferung erzeugt ein Input Lag. Bei Double Buffering halbiert sich die Bildrate, wenn sie die Monitorfrequenz nicht erreicht.

Frame Limit: Bildrate der Grafikkarte wird auf Monitorfrequenz begrenzt

\+ … Wie bei Vsync läuft die Grafikkarte sparsamer und leiser. Die Bilder werden aber lagfrei ausgegeben.

– … Tearing wird dadurch nicht verhindert, da hier – wie bei „Vsync off" – Grafikkarte und Monitor asynchron laufen.

G-Sync/Freesync: Monitorfrequenz wird mit Bildrate synchronisiert

\+ … Alle Vorteile beider Welten: Kein Bildriss und kein Input Lag, zudem muss die Bildrate nicht beschränkt werden.

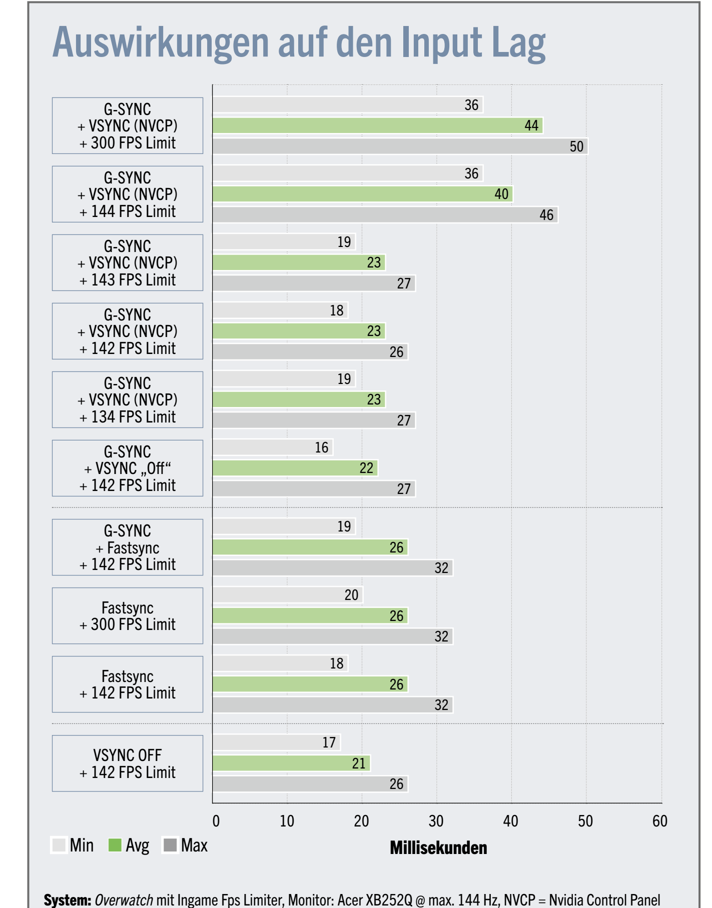
– … Monitor und GPU müssen kompatibel sein bzw. neu angeschafft werden. Die variable Frequenz funktioniert nur in einem bestimmten Fps-Intervall.

Fastsync/Enhanced Sync: Nicht benötigte Frames werden verworfen

\+ … Liefert ein fast rissfreies Bild und fast keinen Input Lag und funktioniert im Gegensatz zu Free- und G-Sync mit jedem Monitor

– … Ein Kompromiss zwischen VSync aus und an, der sich nur lohnt, wenn die Fps das Vielfache der Hz betragen, da sonst Mikroruckler auftreten

Auswirkungen auf den Input Lag



System: *Overwatch* mit Ingame Fps Limiter, Monitor: Acer XB252Q @ max. 144 Hz, NVCP = Nvidia Control Panel (Quelle, System und Messmethode: blurbusters.com/gsync101) **Bemerkungen:** Über der G-Sync-Obergrenze sorgt Vsync für ein Input Lag. Es empfiehlt sich daher ein Framelimit 2 Fps unterhalb der Grenze.

er-Shootern relevant, in denen jede Millisekunde zählt, weswegen dort die Bildrisse zugunsten des niedrigen Input Lags in Kauf genommen werden. Dort lohnt sich die höchstmögliche Bildwiederholrate. Shooter wie *Counter-Strike* oder auch *Overwatch* sind grafisch nicht allzu anspruchsvoll, sodass auch günstigere Grafikkarten hohe Bildraten um die 200 Frames pro Sekunde schaffen.

KAUM INPUT LAG DURCH FREESYNC/G-SYNC

Der Unterschied in der Signalverzögerung zur variablen Bildsynchronisation, also Freesync oder G-Sync, ist nahezu unerheblich, wie der Praxistest der Kollegen von Blurbusters.com auch bewiesen hat – die Ergebnisse präsentieren wir zusammengefasst im Kasten links. Es sind nur wenige Millisekunden Unterschied zwischen G-Sync und „Vsync off". Diese sind höchstens für Pro-Gamer relevant, die aber auch anderes Feintuning vornehmen, etwa an der menschlichen Reaktionszeit durch Benchmarks der eigenen Herzfrequenz oder dergleichen. Kurz gesagt: Für jeden, der nicht mit Gaming seinen Lebensunterhalt verdient, ist der vorhandene, aber homöopathisch geringe Input Lag durch Free-/G-Sync unerheblich. Da die variable Bildsynchronisation Bildrisse vollständig eliminiert und nahezu keinen Input Lag hinzufügt, wie etwa Vsync, halten wir diese Methode für den Königsweg des ultimativen Spielegenusses. Vorausgesetzt, die Fps bewegen sich innerhalb des Frequenzintervalls – und dafür müsst ihr unter Umständen selbst sorgen. Es reicht leider nicht, treiberseitig einfach den Hebel umzulegen. Wenn die Fps etwa an der oberen Hertz-Grenze kratzen, solltet ihr darauf achten, dass diese nicht überschritten oder dort oben begrenzt wird. Denn übersteigt die Bildrate die maximale Bildwiederholrate, treten trotz aktiviertem Sync Bildrisse auf. Auch wenn es widersprüchlich klingt, sollte daher zusätzlich Vsync aktiviert sein, sodass nicht stellenweise Risse auftreten. Direkt an der oberen Grenze kommt es aber zum Vsync-bedingten Lag. Daher ist ein Framelimit von zwei Frames unterhalb der Bildfrequenz empfehlenswert. Das stellt ihr idealerweise im Spiel ein, wenn dort die Funktion vorhanden ist. Wenn nicht, zieht ihr den Rivatuner Statistics Server (RTSS) dem Nvidia Inspector vor, denn dieser fügt treiberbedingt ein Frame Lag mehr hinzu – auch das haben die „Blurbusters" herausgefunden. So toll Freesync oder G-Sync technisch auch ist, ganz ohne Schattenseiten kommt die Technologie nicht aus: Der Monitor muss die jeweilige Technik unterstützen – und das ist entweder Freesync oder G-Sync. Man darf sich also auch mit dem Monitor an eine der beiden GPU-Religionen binden, was insofern ärgerlich ist, als dass ein Display in der Regel mehrere Grafikkarten-Generationen überlebt.

Freesync ist zum Glück kostenlos, da es auf dem freien Adaptive-Sync-Standard basiert. Wer also mit einem Freesync-Modell liebäugelt, wird vonseiten der Grafikkarten enttäuscht. AMD hat mit Vega zu Nvidia wieder etwas aufgeholt, dafür sind die Verfügbarkeit und auch das Preis-Leistungs-Verhältnis nicht gerade rosig. Nvidia bietet zwar eine gute Verfügbarkeit an GPUs, verlangt aber Lizenzgebühren für G-Sync. Kosten, die sich der Monitorhersteller vom Kunden zurückholt. Ein G-Sync-Modell kostet daher gut 100 bis 200 Euro mehr als das ansonsten gleiche mit Freesync.

Eine Alternative dazu wäre, mit Vsync zu spielen. Mit hoher Bildrate schrumpft auch der pufferbedingte Input Lag auf weniger hinderliche Größen, und wer nicht allzu empfindsam ist, wird diesen auch nicht unbedingt spüren. Außerdem laufen Prozessor wie Grafikkarte mit Vsync tendenziell sparsamer und leiser.

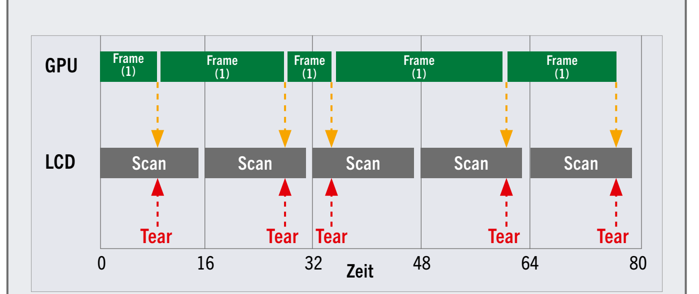
FASTSYNC STATT VSYNC?

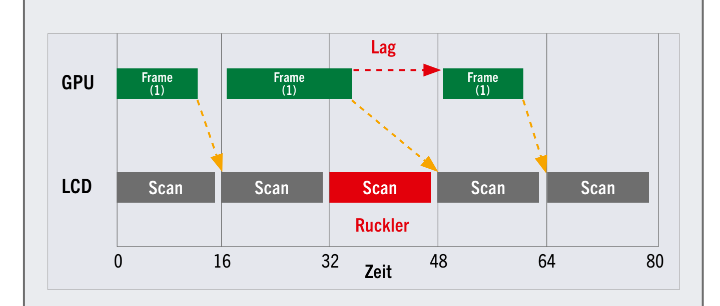
In der Theorie bietet Fastsync (Nvidia) respektive Enhanced Sync (AMD) einen Kompromiss aus dem asynchronen Tearing und dem konventionellen (Triple-Buffer-)Vsync. Es funktioniert mit drei Pufferspeichern – mit dem Unterschied zu Vsync, dass die Grafikkarte so viele Bilder pro Sekunde berechnen kann, wie sie es zu leisten vermag. Nur werden die zu früh fertigen Frames, die sich im Vsync-off-Zustand in den noch nicht abgeschlossenen Scan des Monitors dazwischendrängen (und somit für Bildrisse sorgen) würden, einfach verworfen. Beim nächsten Scan kommt der nächste Frame aus dem Front Buffer dran. Das soll Bildrisse und Input Lag gleichermaßen reduzieren, jedoch nicht vollständig eliminieren, wie es etwa „Vsync off" mit dem Input Lag oder G- bzw. Freesync und Vsync mit den Bildrissen machen.

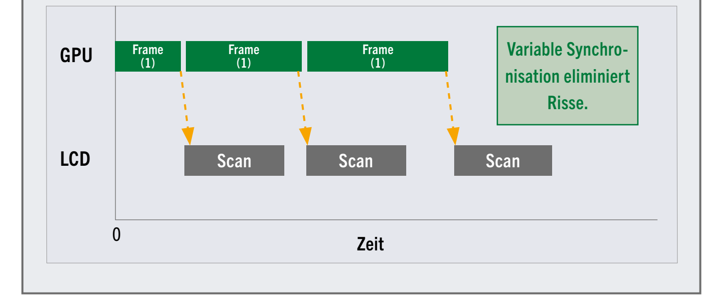
Vorteil variabler Synchronisation

Die herkömmliche Synchronisation zwischen Grafikkarte und LCD kann zu Bildrissen (Tearing) und Ruckeln (Lag) führen.

Das erste Bild (Diagramm) zeigt, wie Tearing (Zerreißen des Bildes) mit abgeschaltetem Vsync entsteht. Jedes Mal, wenn das Bild ans LCD übertragen wird, bevor der Refresh-Vorgang abgeschlossen ist, zerreißt das Bild. Darunter seht ihr, wie durch ein Timing-Problem mit Vsync Bilder zu spät ausgegeben werden können. Im unteren Bild ist anschaulich dargestellt, wie diese beiden Probleme durch eine variable Synchronisation (Freesync/G-Sync) gelöst werden können.



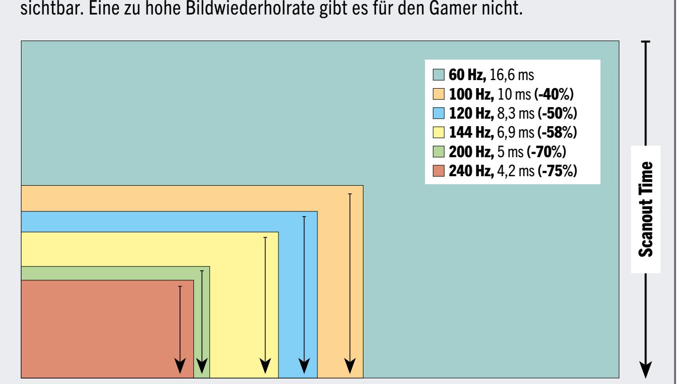




Dauer eines Monitor-Scans

Oft ist von einer Frame-Verzögerung die Rede. Wie lang diese ausfällt, bestimmt die Bildwiederholrate.

Je höher die Bildwiederholrate, desto geringer ist grundsätzlich der Input Lag. Die Hertz beschreiben die Geschwindigkeit, wie schnell der Monitor ein Bild über alle Pixel hinweg aufbaut. Zwischen 60 Hz und 144 Hz ist diese Dauer schon deutlich sichtbar. Eine zu hohe Bildwiederholrate gibt es für den Gamer nicht.



Bildrate und Bildwiederholrate: Am besten beides so hoch wie möglich

Es treten Bildrisse (englisch Tearing) auf, wenn die Bildrate der Grafikkarte und die Bildwiederholrate des Monitors nicht synchron sind. Wer komplett lagfrei ohne Synchronisierung spielen möchte, benötigt dreistellige Fps- und Hz-Werte. Was im Bildvergleich nicht ersichtlich ist: Je höher die Frequenz, desto kürzer sind die Risse sichtbar.

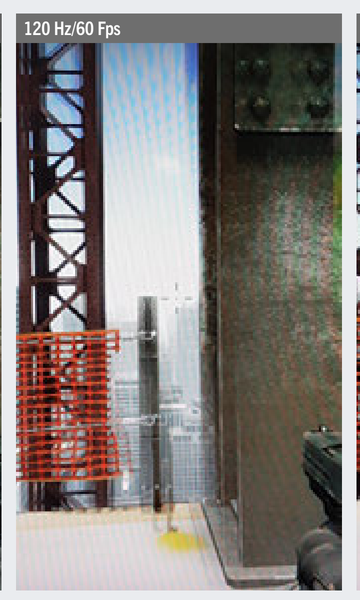
60 Hz/60 Fps



60 Hz/120 Fps



120 Hz/60 Fps



120 Hz/120 Fps



Top-Monitore mit WQHD und 144 Hz

Asus ROG Swift PG27VQ



Die aktuelle Eier legende Wollmilchsau kommt von Asus mit einem TN-Panel, das typischerweise kurze Reaktionszeiten aufweist und gleichzeitig eine beeindruckende Bildqualität abliefert, wie man sie nur von IPS-Panels her kennt. Mit durchschnittlich nur 2,3 ms sind die Reaktionszeiten ungeschlagen kurz und das Panel ist damit nahezu schlierenfrei, und das selbst ohne ULMB, was der Monitor auch kann, hier aber deswegen kaum benötigt wird. Von günstigen TN-Panels unterscheidet er sich mit der nativen Farbtiefe von 8 Bit. Die meisten günstigen verfügen nur über 6 Bit und damit deutlich weniger Farben. Wermutstropfen sind nur die zu hohe Minimalhelligkeit und der hohe Preis.

Acer XF270HUA



Der aktuelle Preis-Leistungs-Tipp geht an Acer: Kein anderer Hersteller bietet aktuell ein IPS-Panel mit WQHD-Auflösung und 144 Hz unter 500 Euro. Diese Panels bieten aktuell den besten Kompromiss aus IPS-Standbildqualität, also Farbtreue und hoher Kontrast, und gleichzeitig geschmeidig schnelle Bewegtbilder mit 144 Hz. Hier kann der XF270HUA durchaus mit anderen schnellen IPS-Modellen mithalten, die deutlich teurer sind. Die durchschnittliche Reaktionszeit ist mit den von uns gemessenen 7,2 ms relativ niedrig für IPS. Hier hat sich die Paneltechnik auch verbessert, sodass sich Bewegungsartefakte in Grenzen halten und die Monitore sich für schnelle Shooter eignen.

AOC Agon AG271QG



Das aktuell günstigste G-Sync-Modell mit WQHD, 144 Hz und IPS ist nach wie vor der 27-Zöller von AOC. Zwar gibt es einige günstigere TN-Panels mit ansonsten gleicher Ausstattung, jedoch sind wir der Meinung, dass diese zusammen mit dem G-Sync-Aufpreis einen schlechten Kompromiss darstellen. Der bestmögliche Einstieg in die Oberklasse bietet deswegen der AG271QG, dessen Preis zwischen 650 und 700 Euro schwankt. Der AOC hat mit gemessenen 5 ms eine recht niedrige Reaktionszeit, bietet mit einem Kontrast über 1.185:1 knackige Farben und toppt das Ganze mit einem niedrigen Input Lag von nur 12 ms. Alles Werte, welche die obere Preisklasse rechtfertigen.

Samsung C32HG70



Während G-Sync HDR noch auf sich warten lässt, ist bereits seit letztem Jahr mit den HG70-Modellen von Samsung die AMD-Version Freesync 2 auf dem Markt. Das VA-Panel mit Quantum Dot bietet nicht nur einen überragenden Kontrast, sondern auch eine solide HDR-Darstellung. Diese gibt es mit einer Spitzenhelligkeit bis 600 cd/m² und acht Local-Dimming-Zonen. Bei unter 600 Euro für den 32-Zöller gibt es aktuell nichts Vergleichbares in dieser Preisregion.
HDR führt bei Monitoren noch nicht zum beeindruckenden Bild eines teuren TVs, verbessert aber immerhin alles bisher Dagewesene. Ein Firmware-Update fixt beim HG70 auch die abenteuerliche Freesync-Zweiteilung.

144-Hz-Gaming: Playerunknown's Battlegrounds

Bevor wir uns nun mit den eigentlichen Spielen beschäftigen, wollen wir unsere Entscheidung für die Testsysteme genauer darlegen: Dieser Artikel soll nicht als direkter Schlagabtausch zwischen AMD Ryzen 7-1700X und Intel Core i7-8700K dienen, denn das wäre angesichts der Leistungsunterschiede unseriös. Stattdessen sollen die beiden in der Community der Kollegen von der PC Games Hardware sehr beliebten Prozessoren zwei verschiedene Leistungsklassen kategorisieren. Insbesondere der Ryzen soll des Weiteren aufzeigen, welche wichtige Rolle die Übertaktung des Prozessors im Falle von High-Fps-Gaming einnehmen kann. Die CPU-Detailskalierung kann zusammen mit den daneben abgedruckten WQHD-Benchmarks mittels Kreuzreferenz aufzeigen, welche Leistung bei welcher Detailstufe mit welchem System zu erwarten ist. Somit kann schließlich ergründet werden, ob der Prozessor (stark) limitiert oder nicht.

Unser Benchmark „Yasnaya Poliyana" ist relativ anspruchsvoll. Zu weiten Teilen und auf offener Flur werdet ihr also etwas höhere Bildraten erzielen, doch die Benchmark-Performance bildet ein wiederkehrendes Szenario ab. Denn bebaute Flächen, Dörfer und Städte zeigen ein vergleichbares Leistungsbild. Im Inneren von einigen Gebäuden, insbesondere in jenen in dichten Siedlungsgebieten oder anderweitig komplexen Umgebungen, kann die Bildrate auch noch tiefer fallen. Die generelle Performance von *PUBG* hat sich seit der Early-Access-Phase deutlich verbessert, doch ist sie bei Weitem nicht perfekt. Selbst auf sehr starken Systemen sind häufiger kleine Stocker festzustellen, hin und wieder kommt es außerdem zu Lags. Gemessen an der Optik wirken die Anforderungen insbesondere an den Prozessor trotz hoher Sichtweite, vieler Mitspieler und einer relativ hohen Detaildichte ein wenig zu anspruchsvoll. *Fortnite*, der ebenfalls auf der UE4 basierende *Battle Royale*-Konkurrent aus dem Hause Epic, spielt sich geschmeidiger, wirkt optisch runder sowie technisch sauberer und läuft bereits auf schwächeren Systemen sehr gut. Zwar benötigt die „Epic"-Voreinstellung viel Grafikkartenleistung, doch das Spiel skaliert sehr gut über die Detailstufen. Selbst mit einer GTX 1050 Ti sind in Full HD schon bei mittleren Grafik-Settings dreistellige Bildraten erreichbar. Bei niedrigen Details kann die günstige Einsteiger-Geforce den flotten Core i7-8700K gar beinahe komplett auslasten und deutlich über 200 Fps erzielen. Die gute Skalierung hängt auch mit der sehr guten CPU-Performance zusammen. Die Prozessor-Last fällt nicht nur recht gering aus, sondern sinkt beim Herabsetzen der Detailstufen außerdem beträchtlich ab.

RYZEN OHNE CPU-ÜBERTAKTUNG (ZU) LANGSAM

AMDs günstiger Achtkerner wäre für 60-Fps-Gaming in *PUBG* bestens geeignet, selbst ohne Taktspritze. Doch bei höheren Frameraten ist das Bild ein anderes, schon eine GTX 1070 würde ab hohen Details stark von der CPU ausgebremst werden, selbst die GTX 1060 und RX 580 liegen bei mittleren Einstellungen nur knapp unterhalb des CPU-Limits. Erst die Übertaktung ermöglicht dem Ryzen Bildraten von knapp oberhalb 100 Fps – gerade genügend, um eine GTX 1070 oder RX Vega 56 ausreichend zu befeuern.

Intels Sechskerner spielt in *PUBG* in einer ganz anderen Liga. Der Core i7-8700K liefert im CPU-Limit, über die Detailstufen gemittelt und mit Standard-Takt ganze 52,4 Prozent mehr Fps als der nicht übertaktete Ryzen 7-1700X und ist selbst ohne OC schnell genug, um sehr hohe Bildraten zu erzielen. Um diese weitestgehend auszuschöpfen, sollte für hohe Details zumindest eine GTX 1080 im Rechner werkeln, für ultra darf es gar eine GTX 1080 Ti sein. Flotten Spaß gibt's in *PUBG* mit etwas Detailverzicht aber schon ab einer GTX 1070 (Ti) oder einer RX Vega 56/64.



Die Beliebtheit von *PUBG* ist nach wie vor hoch. Das Battle-Royale-Phänomen profitiert deutlich von hohen Bildraten und einer damit verbundenen, geschmeidigeren Eingabe.

CPU-Performance in PUBG

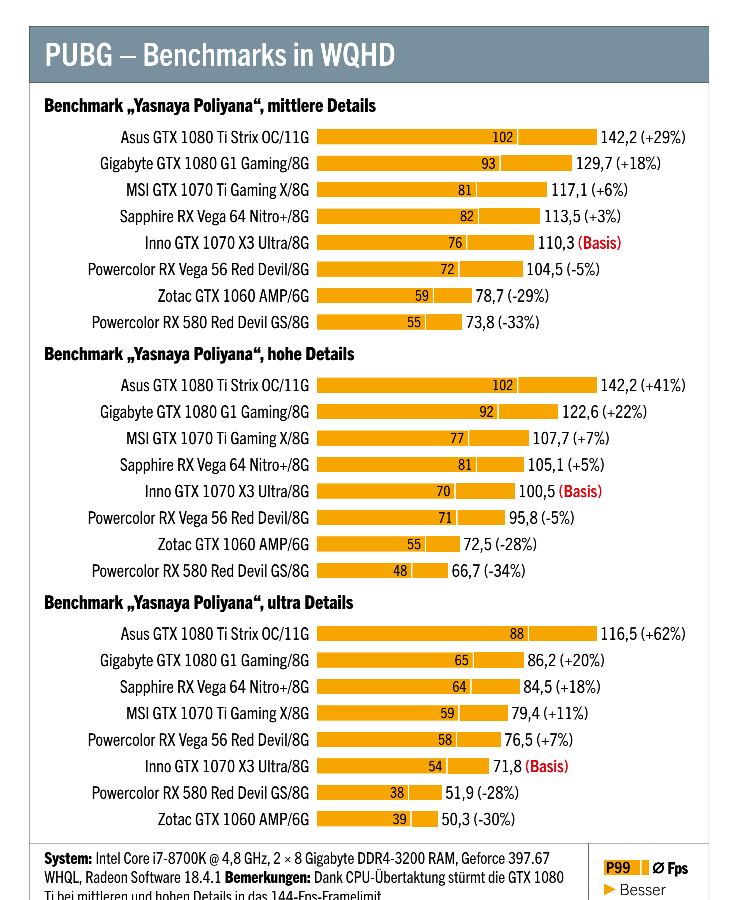
Benchmark „Yasnaja Poliyana", 1.280 × 720, 70 % Skalierung

Frames pro Sekunde: 160, 140, 120, 100, 80, 60

Detaileinstellung: sehr niedrig, niedrig, mittel, hoch, ultra

◆ i7-8700K @ Stock ○ i7-8700K OC ▲ Ryzen 7-1700X @ Stock ■ Ryzen 7-1700X OC

System: Intel Core i7-8700K, Stock @ 3,7–4,7 GHz (OC: 4,8 GHz), 4 × 8 Gigabyte DDR4-2666 RAM (OC: 3200); Ryzen 7-1700X, Stock @ 3,4–3,8 GHz (OC: 3,9 GHz), 4 × 8 Gigabyte DDR4-2400 RAM (OC: 3200); Geforce 397.67 WHQL, Radeon Software 18.4.1



PUBG – Benchmarks in WQHD

Benchmark „Yasnaya Poliyana", mittlere Details

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Asus GTX 1080 Ti Strix OC/11G	102	142,2 (+29%)
Gigabyte GTX 1080 G1 Gaming/8G	93	129,7 (+18%)
MSI GTX 1070 Ti Gaming X/8G	81	117,1 (+6%)
Sapphire RX Vega 64 Nitro+/8G	82	113,5 (+3%)
Inno GTX 1070 X3 Ultra/8G	76	110,3 (Basis)
Powercolor RX Vega 56 Red Devil/8G	72	104,5 (-5%)
Zotac GTX 1060 AMP/6G	59	78,7 (-29%)
Powercolor RX 580 Red Devil GS/8G	55	73,8 (-33%)

Benchmark „Yasnaya Poliyana", hohe Details

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Asus GTX 1080 Ti Strix OC/11G	102	142,2 (+41%)
Gigabyte GTX 1080 G1 Gaming/8G	92	122,6 (+22%)
MSI GTX 1070 Ti Gaming X/8G	77	107,7 (+7%)
Sapphire RX Vega 64 Nitro+/8G	81	105,1 (+5%)
Inno GTX 1070 X3 Ultra/8G	70	100,5 (Basis)
Powercolor RX Vega 56 Red Devil/8G	71	95,8 (-5%)
Zotac GTX 1060 AMP/6G	55	72,5 (-28%)
Powercolor RX 580 Red Devil GS/8G	48	66,7 (-34%)

Benchmark „Yasnaya Poliyana", ultra Details

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Asus GTX 1080 Ti Strix OC/11G	88	116,5 (+62%)
Gigabyte GTX 1080 G1 Gaming/8G	65	86,2 (+20%)
Sapphire RX Vega 64 Nitro+/8G	64	84,5 (+18%)
MSI GTX 1070 Ti Gaming X/8G	59	79,4 (+11%)
Powercolor RX Vega 56 Red Devil/8G	58	76,5 (+7%)
Inno GTX 1070 X3 Ultra/8G	54	71,8 (Basis)
Powercolor RX 580 Red Devil GS/8G	38	51,9 (-28%)
Zotac GTX 1060 AMP/6G	39	50,3 (-30%)

System: Intel Core i7-8700K @ 4,8 GHz, 2 × 8 Gigabyte DDR4-3200 RAM, Geforce 397.67 WHQL, Radeon Software 18.4.1 **Bemerkungen:** Dank CPU-Übertaktung stürmt die GTX 1080 Ti bei mittleren und hohen Details in das 144-Fps-Framelimit.

P99 | Ø Fps
▶ Besser

144-Hz-Gaming: Battlefield 1

Beim Schreiben dieses Artikels wurde *Battlefield 5* bereits angeteasert und es gibt auch schon erste Infos zur Technik. Nach unserer anfänglichen Einschätzung wird dieser neue Teil der *Battlefield*-Reihe höchstwahrscheinlich ein ähnliches Performance-Bild wie der direkte Vorgänger zeigen, zumal die schon veröffentlichten Systemanforderungen für *Battlefield 5* denen von *Battlefield 1* gleichen. Trotzdem gehen wir davon aus, dass die Anforderungen an den Prozessor und die Grafikkarte ein wenig höher ausfallen werden. Die Ergebnisse in diesem Test und das grundsätzliche Performance-Bild von *Battlefield 1* sollten sich daher zumindest annäherungsweise auch auf den kommenden Teil der Shooter-Reihe übertragen lassen. *Battlefield 1* ist ein noch immer technisch beeindruckendes Spiel. Dies wird insbesondere dann offensichtlich, wenn wir die dargebotene Optik, deren Detailgrad, teils zerstörbare Umgebungen und die mögliche Anzahl an Spielern in Relation zur Leistung betrachten. Vor allem die CPU-Performance ist sehr beachtlich, selbst mit Ultra-Details liegen die möglichen Frameraten weit über vielen vergleichbaren und allen in diesem Artikel getesteten Spielen.

Wir müssen allerdings darauf hinweisen, dass wir aufgrund der Reproduzierbarkeit, die für die präzisen Messungen in diesem Artikel ausschlaggebend ist, für unsere Tests leere Server genutzt haben. Bei Vergleichsmessungen auf vollen Servern zeigt sich, dass die Bildraten im Prozessorlimit um etwa 20 bis 30 Prozent niedriger ausfallen. Den Grafikkarten sollte ein ähnliches Polster für besonders heftige Mehrspieler-Situationen eingeräumt werden.

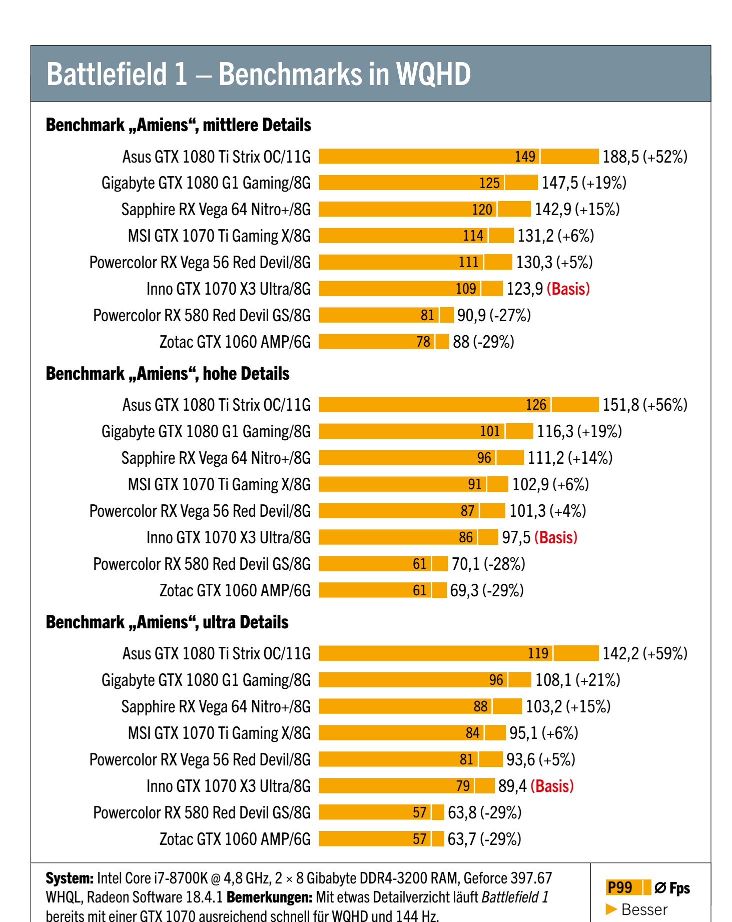
Battlefield 1 nutzt die vorhandenen Systemressourcen sehr gut aus und beeindruckt trotz schicker, komplexer Grafik mit hohen Bildraten und geschmeidigem Gameplay.

SEHR GUTE CPU-GESAMTLEISTUNG

In *Battlefield 1* ist schon die Leistung des standardgetakteten Ryzens 7-1700X nicht zu verachten, welcher gut performt und selbst mit Ultra-Details deutlich über 100 Fps zu liefern imstande ist. Läuft der günstige AMD-Achtkerner wie in unserem Fall mit einer tüchtigen Prise Overclocking und wurde das Board mit schnellem RAM ausstaffiert, legt der Ryzen 7-1700X gegenüber dem Stock-Speed um satte 22 Prozent zu. Mit solch einem Boost bietet der AMD-Octocore ein ausreichendes Polster, um selbst schnelle Grafikkarten wie eine Geforce GTX1080 Ti in WQHD (2.560 × 1.440) weitestgehend auszulasten. Doch abermals zeigt Intels i7-8700K mit knapp 45 Prozent Non-OC-Performance-Vorsprung, was wirklicher Speed bedeutet. Selbst gegenüber dem übertakteten Ryzen liegt der Intel-Sechskerner mit Standard-Takt noch gute 18 Prozent vorn. Wird auch das Intel-System übertaktet und mit schnellerem RAM bestückt, wächst der Vorsprung auf rund 33 Prozent.

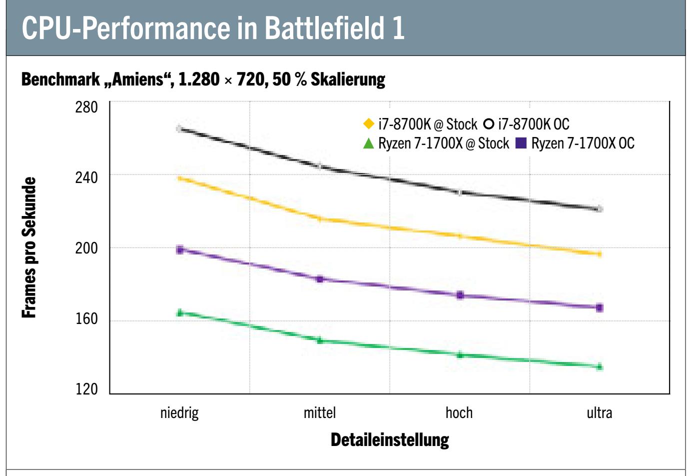
Eine solch hohe Prozessorleistung ist in *Battlefield 1* im Grunde gar nicht notwendig. Doch ist es natürlich vorteilhaft, über ein dickes Leistungspolster zu verfügen, um selbst in derbsten Gefechten einbrechende Bildraten zu vermeiden (oder für *Battlefield 5* vorzusorgen). In WQHD ist indes selbst eine GTX 1080 Ti nicht schnell genug, um leistungstechnisch zum übertakteten Intel-Prozessor aufzuschließen. Wollt ihr Ultra-Details bei nahezu perfekten 144 Fps, so ist die dicke Nvidia-Karte allerdings die mit Abstand beste Wahl. Bei schwächeren Grafikkarten müssen bei den Details Abstriche gemacht oder mehr oder minder schwankende Bildraten hingenommen werden. Losgehen kann der High-Fps-Spaß aber schon mit einer Radeon RX Vega 56 oder Geforce GTX 1070. Wenn ihr mit nochmals niedrigeren Details auskommt, bietet bereits eine Geforce GTX 1060 oder Radeon RX 580 einen netten Hochgeschwindigkeitsschnupperkurs.

Battlefield 1 – Benchmarks in WQHD



System: Intel Core i7-8700K @ 4,8 GHz, 2 × 8 Gibabyte DDR4-3200 RAM, Geforce 397.67 WHQL, Radeon Software 18.4.1 **Bemerkungen:** Mit etwas Detailverzicht läuft *Battlefield 1* bereits mit einer GTX 1070 ausreichend schnell für WQHD und 144 Hz.

CPU-Performance in Battlefield 1



System: Intel Core i7-8700K, Stock @ 3,7–4,7 GHz (OC: 4,8 GHz), 4 × 8 Gigabyte DDR4-2666 RAM (OC: 3200); Ryzen 7-1700X, Stock @ 3,4–3,8 GHz (OC: 3,9 GHz), 4 × 8 Gigabyte DDR4-2400 RAM (OC: 3200); Geforce 397.67 WHQL, Radeon Software 18.4.1

144-Hz-Gaming: Far Cry 5

Ubisofts Open-World-Titel sind technisch beinahe schon traditionell ambitioniert und stellen häufig sehr hohe Anforderungen an die Hardware. Spätestens seit *Assassin's Creed: Origins* stößt man in Gaming-Foren diverser Art außerdem häufiger auf besorgte Nutzer, die nicht etwa fragen, ob ihre Grafikarte genug Leistung für den aktuellen Ubisoft-Kracher aufbringen kann, sondern um ihren Prozessor bangen. Dies kommt nicht von ungefähr, denn Ubisofts detaillierte Spielewelten fordern aktuellen Prozessoren alles ab.

Dieser Punkt ist, wie bereits angemerkt, insbesondere im jüngsten Assassinen-Abenteuer auffällig. In anspruchsvollen Gebieten kämpfen schnöde Vierkern-Prozessoren damit, auch nur ansatzweise 60 Fps zu liefern. Selbst eine der aktuell schnellsten Spieler-CPUs, namentlich der Intel Core i7-8700K, schafft mit 4,8 Gigahertz OC-Takt und DDR4-3200-Speicher gerade einmal knapp 85 Fps bei Ultra-Details und kann kurzfristig gar auf kaum mehr als 60 Fps abfallen.

FAR CRY 5 GIERT NACH VIEL LEISTUNG

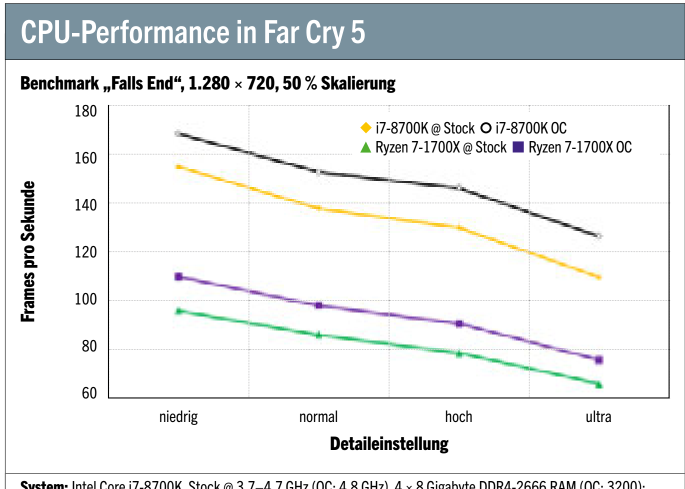
Ganz so heftig wie in *Assassin's Creed: Origins* sind die Anforderungen in dem Open-World-Shooter *Far Cry 5* dann glücklicherweise doch nicht. Allerdings lüstet es dem Spiel dennoch nach viel CPU-Power, insbesondere Ultra-Details nötigen dem Prozessor viel ab. Zusätzlich zeigt *Far Cry 5* trotz AMD-Kooperation eine eher bescheidene Darbietung mit dem Ryzen 7-1700X. Läuft dieser mit Standard-Takt, so erzielen wir in unserem anspruchsvollen Prozessor-Benchmark „Falls End" mit Ach und Krach 65 Bilder pro Sekunde. Die P99-Perzentile entsprechen dabei gerade einmal kümmerlichen 45 Fps – gerade einmal genug, um eine RX 580 oder GTX 1060 auszulasten, in WQHD wohlgemerkt! Erst mit kräftiger Übertaktung und einem Herabsetzen der Details auf die mittlere, „normale" Stufe sind der AMD-Rechenzentrale knapp dreistellige Bildraten zu entlocken.

Abermals steht der Intel Core i7-8700K schon mit Standard-Takt deutlich besser da. Gegenüber dem Ryzen liegt er gemittelt über allen Detailstufen um sage und schreibe 63 Prozent vorn. Werden beide Systeme übertaktet, sind es noch immer 58 Prozent. Doch selbst mit voller Dosis OC-Takt samt flotterem Arbeitsspeicher kann die extrem schnelle Intel-CPU die Framerate von 144 Fps auf Ultra-Settings nicht stabil stemmen. Zwar ist unser Benchmark ausgesprochen anspruchsvoll und in leichter zu berechnenden Szenarien schnellen die Bildraten nach oben, doch jede etwas komplexere Szene, etwa Gebäudeansammlungen oder Dörfer, lässt die Bildraten wieder in den Keller rasseln, dazu mehren sich Einbrüche bei schnellen Fortbewegungen mit Fahr- oder Flugzeugen. Für eine in Shootern erwünschte, saubere und stabile High-Speed-Performance muss es beinahe schon ein schneller Intel-Prozessor mit mindestens sechs Kernen und 4,5 GHz sein. Ein Intel-Vierkerner liefert indes ein dem Ryzen ähnliches Performance-Bild (Intel Core i7-6950X @ 4C/8T, 4,0 GHz: 77,7/48 Fps – Ryzen 1700X OC: 76,3/51 Fps). Doch nicht nur der Prozessor wird stark gefordert, auch die Grafikkarten müssen schuften. Volle 144 WQHD-Fps sind nicht einmal mit einer GTX 1080 Ti und „normalen" (mittleren) Details durchgängig zu stemmen. AMD ist in *Far Cry 5* bei den Grafikkarten leicht bevorteilt und somit empfehlen wir für blitzgeschwinden Shooter-Spaß zumindest eine Radeon RX 56 oder Geforce GTX 1070 Ti, besser jedoch eine Radeon RX Vega 64 oder Geforce GTX 1080.



Far Cry 5 vertritt in diesem Artikel fordernde Open-World-Spiele – für hohe Bildraten auch in anspruchsvollen Szenen wird sehr viel Prozessor-Power gefordert.

CPU-Performance in Far Cry 5



System: Intel Core i7-8700K, Stock @ 3,7–4,7 GHz (OC: 4,8 GHz), 4 × 8 Gigabyte DDR4-2666 RAM (OC: 3200); Ryzen 7-1700X, Stock @ 3,4–3,8 GHz (OC: 3,9 GHz), 4 × 8 Gigabyte DDR4-2400 RAM (OC: 3200); Geforce 397.67 WHQL, Radeon Software 18.4.1

Far Cry 5 – Benchmarks in WQHD

Benchmark „Falls End", normale Details

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Asus GTX 1080 Ti Strix OC/11G	95	137,1 (+45%)
Sapphire RX Vega 64 Nitro+/8G	88	116,5 (+23%)
Gigabyte GTX 1080 G1 Gaming/8G	87	112,7 (+19%)
Powercolor RX Vega 56 Red Devil/8G	87	107,2 (+13%)
MSI GTX 1070 Ti Gaming X/8G	80	99,8 (+6%)
Inno GTX 1070 X3 Ultra/8G	76	94,5 (Basis)
Powercolor RX 580 Red Devil GS/8G	64	72,9 (-23%)
Zotac GTX 1060 AMP/6G	55	65,5 (-31%)

Benchmark „Falls End", hohe Details

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Asus GTX 1080 Ti Strix OC/11G	90	126,9 (+45%)
Sapphire RX Vega 64 Nitro+/8G	86	107,7 (+23%)
Gigabyte GTX 1080 G1 Gaming/8G	82	105 (+20%)
Powercolor RX Vega 56 Red Devil/8G	82	98,8 (+13%)
MSI GTX 1070 Ti Gaming X/8G	73	92,7 (+6%)
Inno GTX 1070 X3 Ultra/8G	70	87,7 (Basis)
Powercolor RX 580 Red Devil GS/8G	57	67,1 (-23%)
Zotac GTX 1060 AMP/6G	50	60,8 (-31%)

Benchmark „Falls End", ultra Details

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Asus GTX 1080 Ti Strix OC/11G	86	110,5 (+41%)
Sapphire RX Vega 64 Nitro+/8G	75	94,8 (+21%)
Gigabyte GTX 1080 G1 Gaming/8G	72	92,2 (+18%)
Powercolor RX Vega 56 Red Devil/8G	73	88,3 (+13%)
MSI GTX 1070 Ti Gaming X/8G	67	82 (+5%)
Inno GTX 1070 X3 Ultra/8G	63	78,1 (Basis)
Powercolor RX 580 Red Devil GS/8G	51	59,1 (-24%)
Zotac GTX 1060 AMP/6G	46	53,5 (-31%)

System: Intel Core i7-8700K @ 4,8 GHz, 2 × 8 Gigabyte DDR4-3200 RAM, Geforce 397.67 WHQL, Radeon Software 18.4.1 **Bemerkungen:** Trotz Übertaktung drückt der Core i7-8700K bei Ultra-Einstellungen die Frameraten der schnellsten GPUs bereits ein wenig.

P99 | Ø Fps
▶ Besser

Im nächsten Heft

Vorschau

Cyberpunk 2077



Endlich rollt die Infowelle: Nach vielen Jahren des Wartens rückt CD Projekt Red seit der E3 mit konkreten Informationen zu seinem *Cyberpunk*-Rollenspiel raus.

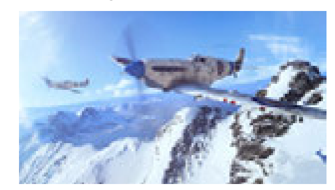
Test

The Crew 2 | Zu Lande, zu Wasser, in der Luft: Wir machen für euch die Testfahrt.



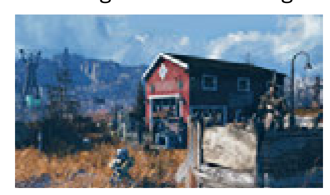
Vorschau

Battlefield 5 | Dice kehrt zum Zweiten Weltkrieg zurück – Battle Royale inklusive.



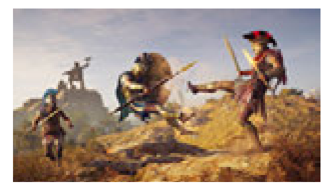
Vorschau

Fallout 76 | Online-Part, Survival, keine NPCs – im Endzeit-Ableger ändert sich einiges.



Vorschau

Assassin's Creed: Odyssey | Das Jahr Pause war eine Ausnahme: 2018 geht's nach Griechenland.



PC Games 08/18 erscheint am 25. Juli!

Vorab-Infos ab 21. Juli auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

AER: MEMORIES OF OLD



Der Weg ist das Ziel: Erforsche im Adventure *AER: Memories of Old* ein mysteriöses Reich – wahlweise zu Fuß oder als Vogel – und entschlüssele die Geheimnisse der offenen Welt!

*Alle Themen ohne Gewähr





Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter Print Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiterin Online Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Matthias Hartmann, Maik Koch, David Martin, Dominik Pache, Katharina Reuss, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak, Thomas Szedlak
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexandros Bikoulis, Michael Cherdchupan, Manuel Christa, Viktor Eippert, Gina Estermann, Wolfgang Fischer, Daniel Hoffmann, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Karsten Scholz
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuther
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Stephanie Kamm
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Ubisoft, Electronic Arts, Square Enix

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.)
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Werbevermarktung
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Niels Eggert Tel. +49 911 2872-341; eggert@aruba-events.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



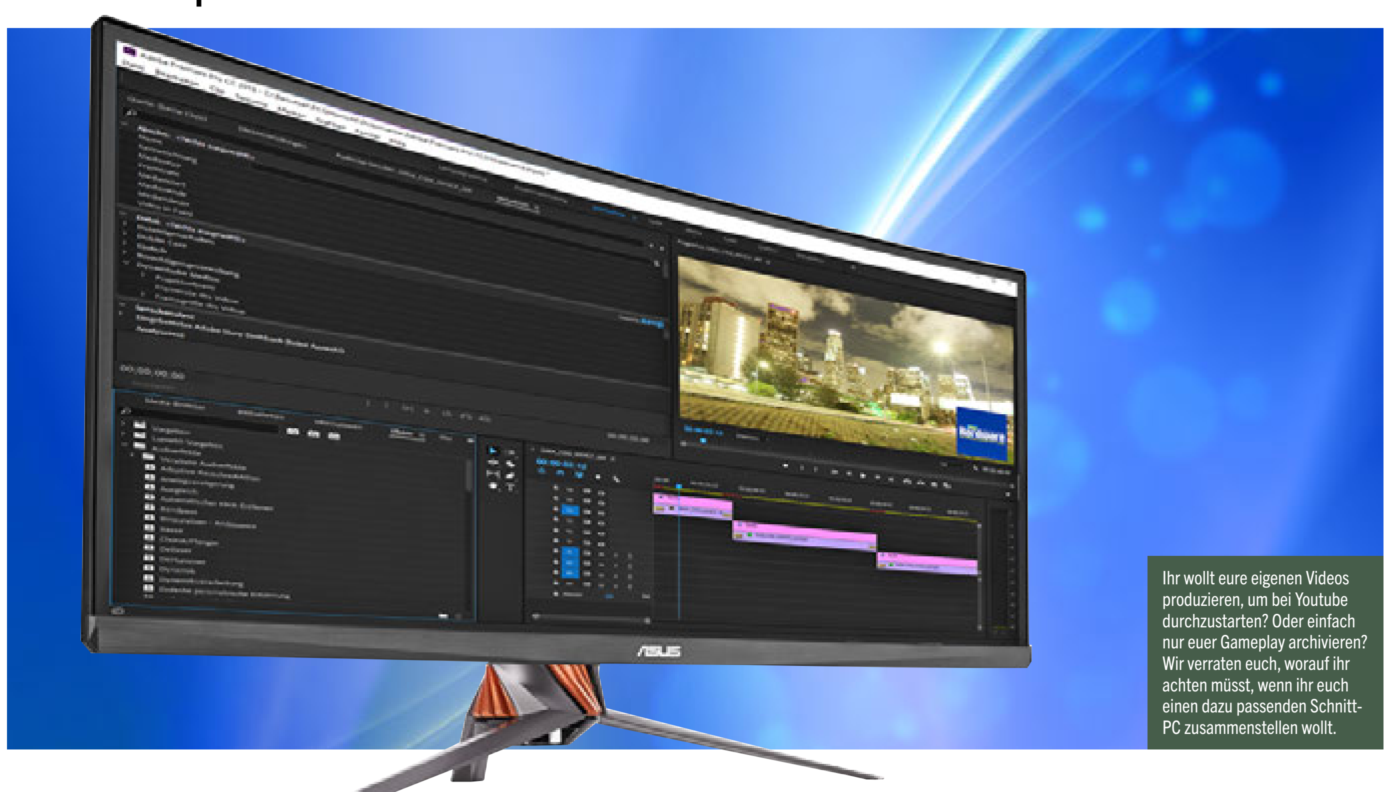
Marquard Media

Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, ÉVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

HARDWARE-SPECIAL Seite 116

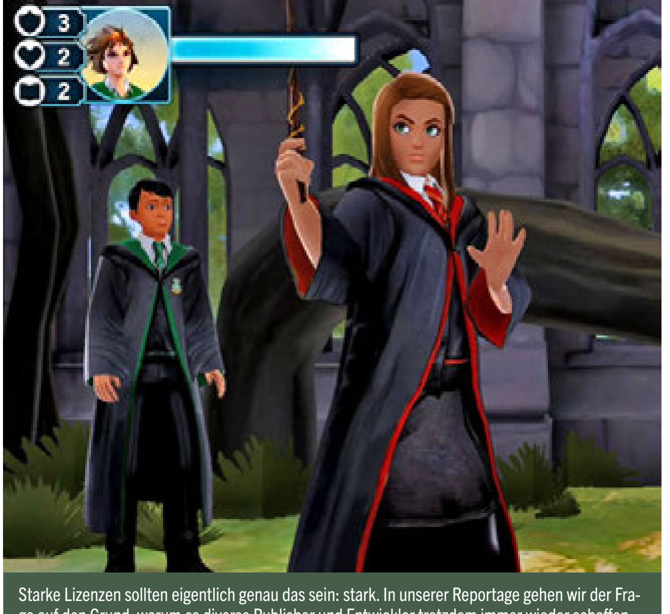
Der optimale **Videoschnitt-PC**



Ihr wollt eure eigenen Videos produzieren, um bei Youtube durchzustarten? Oder einfach nur euer Gameplay archivieren? Wir verraten euch, worauf ihr achten müsst, wenn ihr euch einen dazu passenden Schnitt-PC zusammenstellen wollt.

REPORT Seite 122

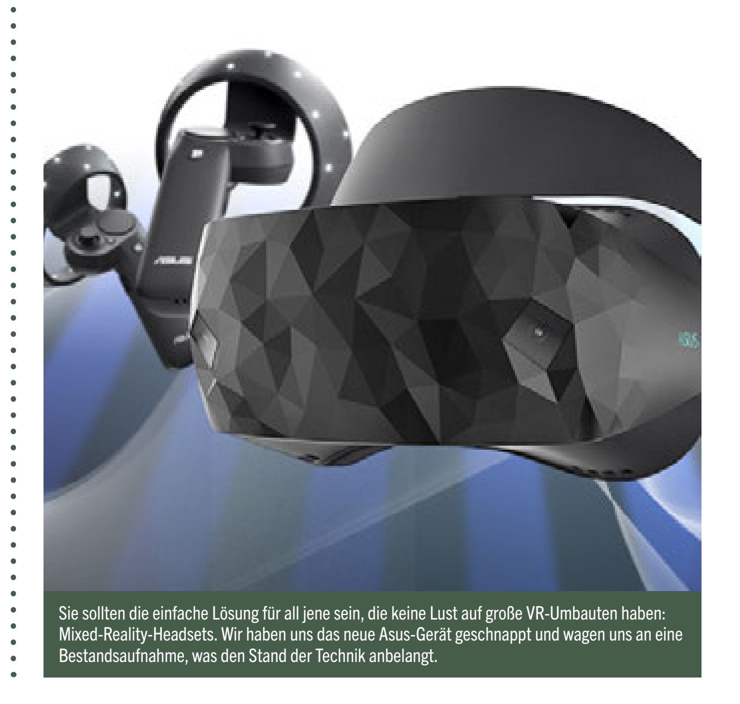
Wie ich auszog, **eine Lizenz zu zerstören**



Starke Lizenzen sollten eigentlich genau das sein: stark. In unserer Reportage gehen wir der Frage auf den Grund, warum es diverse Publisher und Entwickler trotzdem immer wieder schaffen, eigentlich vielversprechende Lizenzspiele in den Sand zu setzen.

HARDWARE-TEST Seite 128

Mixed-Reality-Headsets



Sie sollten die einfache Lösung für all jene sein, die keine Lust auf große VR-Umbauten haben: Mixed-Reality-Headsets. Wir haben uns das neue Asus-Gerät geschnappt und wagen uns an eine Bestandsaufnahme, was den Stand der Technik anbelangt.

Der optimale Videoschnitt-PC

Videobearbeitung ist inzwischen Mainstream. Doch auf welche Komponenten sollte man beim PC-Bau besonders achten? PC Games beantwortet offene Fragen.

Von: Daniel Hoffmann

Mit dem Aufstieg von Youtube als Videoplattform für alle stieg auch die Nachfrage an Videoschnittsoftware im Privatbereich. Da sich im Profibereich bereits *Adobe Premiere Pro* großer Beliebheit erfreut, wurde es auch für Hobby-Cutter und Privatanwender interessant. Zwar existieren auch Alternativen wie *Magix Vegas Pro* oder *Video Deluxe* von Magix, als Spitzenreiter hat sich jedoch *Premiere Pro* und *Final Cut* Pro von Apple durchgesetzt.

GAMING UND MODERNER VIDEOSCHNITT MIT PREMIERE PRO

Youtube bietet eine gewaltige Auswahl an Videos und die müssen natürlich auch produziert werden. Das verbreitetste Werkzeug ist hier *Premiere Pro*, welches auf Windows und Mac OS läuft. Für *Premiere Pro* und Adobes weitere Bearbeitungsprogramme (z. B. *After Effects*) gibt es unzählige Tutorialtexte und Videos. In den letzten zehn Jahren ist Videoschnitt auch in der Gaming-Szene angekommen, da Formate wie Let's Plays oder V-Logs explosionsartige Erfolge feiern. Viele fleißige Spieler stellen ihre Gaming-Sessions als Video online oder streamen sie gleich auf Twitch, Mixer oder Youtube. Damit hat die Gaming-Video-Community erreicht, dass Spiele nicht nur aktiv gezockt, sondern auch bequem angesehen werden können. ❑



Die optimalen Prozessoren für Videoschnitt

Mit Hinblick auf den optimalen Prozessor für Videobearbeitung leisten sich die beiden Branchenriesen Intel und AMD ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen. Anfang des Jahres dominierte noch Intel die Spitze, dann erschien AMDs Ryzen-2000er-Reihe und warf die Rangliste gehörig um. Inzwischen sind AMD- und Intel-CPUs bunt gemischt in der Auflistung im Benchmark (siehe Kasten rechts) zu finden. Vor nur wenigen Jahren waren zudem Intels Xeon-Prozessoren für Videobearbeitungsrechner stark gefragt, da Premiere Pro hervorragend mit vielen Kernen skaliert. Doch da inzwischen auch viele Endkunden-Prozessoren über acht Kerne und noch mehr Threads verfügen, haben die Xeons an Bedeutung verloren.

ZEIT SPAREN DURCH KERNKRAFT

Da nun auch „normale" Prozessoren in ehemalige Server-CPU-Gebiete vorstoßen, wird Mehrkernskalierung und -unterstützung immer wichtiger. *Adobe Premiere Pro* verwendet für seine Berechnungen schon seit einigen Jahren mehrere Kerne und Threads gleichzeitig. Der CPU-Benchmark-Parcours, mit dem wir die ideal Streaming-CPU ermitteln, zeigt deutlich, dass die Exportzeit mit steigender Kernzahl sinkt – zum Teil sogar drastisch. So ist ein Core i7-8700K mit sechs Kernen und zwölf Threads um 14 Prozent schneller als der Core i5-8600K mit einem ähnlichen Basistakt. „Große" Mehrkernprozessoren wie der Ryzen Threadripper 1950X oder der Core i7-7820X führen den Benchmark rechts deutlich sichtbar an. So halbiert sich die Encodingzeit für ein 42 Sekunden langes Video bei einem Ryzen Threadripper 1950X im Vergleich zu einem i5-8600. Auch die aktuellen Topmodelle Ryzen 7-2700X und der Core i7-8700K müssen sich nicht verstecken. Obwohl beide Modelle denselben Basistakt und einen ähnlichen Turbo/Boost besitzen, gewinnt der Ryzen aufgrund der zwei zusätzlichen Kerne und vier weiteren Threads an Zeit.

An der Skala ist ebenfalls gut zu sehen, dass ein schneller Takt für *Adobe Premiere* (dasselbe gilt ebenso für *Adobe After Effects*) weniger wichtig ist als die schiere Menge an Kernen und Threads. Sind derer zu wenig vorhanden, kann es bei aufwendigen Projekten mit mehreren Video- oder Audiospuren zu Rucklern bei der Bearbeitung kommen.

Zwei Empfehlungen sind abzugeben: Wer ein nach oben hin offenes Budget hat, greift zum Ryzen Threadripper 1950X oder Core i7-7820X (oder zum größeren Bruder Core i9-7980XE). Sie bieten viel Leistung und eine große Zeitersparnis. Wer jedoch nur ein kleineres Budget besitzt, schlägt beim Ryzen 7-2700 (mit oder ohne X) oder Core i7-8700K zu.

CPU-Leistung: AMD dominiert beim Encoding

Premiere Pro CC 2018 v12.1.1 „UHD HEVC"

CPU	Faktor	Zeit
Ryzen TR 1950X (3,4+ GHz - 16c/32t)	2,11	481s (-56 %)
Core i7-7820X (3,6 GZ - 8c/16t)	1,55	655s (-40 %)
Ryzen 7-2700X (3,7+ GHz – 8c/16t)	1,52	668s (-39 %)
Ryzen 7-2700 (3,2+ GHz – 8c/16t)	1,39	729s (-34 %)
Core i7-8700K (3,7+ GHz – 6c/12t)	1,24	819s (-25 %)
Ryzen 5-2600X (3,6+ GHz – 6c/12t)	1,16	875s (-20 %)
Ryzen 5-2600 (3,4+ GHz – 6c/12t)	1,13	902s (-18 %)
Core i5-8600K (3,6+ GHz – 6c/6t)	1,04	981s (-11 %)
Core i5-8600 (3,1+ GHz – 6c/6t)	0,93	1.098s (**Basis**)
Core i7-7700K (4,2+ GHz – 4c/8t)	0,92	1.105s (+1 %)
Core i3-8300* (3,7 GHz – 4c/4t)	0,64	1.599s (+46 %)

System: MSI GTX 1080 Ti Lightning Z @ ~2,0/6,0 GHz, 2 × 8 Gigabyte DDR4-RAM, Windows 10 x64 (1803i), Geforce 391.35 **Bemerkungen:** *DDR4-2400 Dual Rank, ansonsten stets DDR4-2667

Fps ► Besser
Sek. ◄ Besser

Prozessorlastige Effekte

Gewisse Effekte und Rechenschritte belasten primär die Prozessoren. *Premiere Pro* skaliert wunderbar mit aktuellen Mehrkernprozessoren und bevorzugt daher auch viele Kerne und Threads.

Der Prozessor übernimmt den Großteil der Arbeit in *Adobe Premiere*. Sei es nun während des Schnitts und Arbeitens am Projekt oder beim Export des Ganzen in eine Videodatei. Hierbei leistet der Prozessor die Umwandlung der Timeline in ein Video mit einem vorher ausgewählten Codec (z. B. h.264, AVI etc.). Bestimmte Effekte wie beispielsweise Animationen, Bewegungen, Deckkraft, Zeitverzerrungen oder Anpassungen an der Lautstärke, sowie andere Audioeffekte werden von der CPU berechnet. Da *Premiere Pro* eine gute Mehrkernskalierung bietet, ist eine hohe Anzahl an Kernen/Threads wichtiger als ein hoher Takt.

Die CPU übernimmt ebenfalls die Umwandlung der verschiedenen Quellvideos in ein neues Video mit einem spezifischen Codec. Je nach Codec steigt oder sinkt der Anspruch an den Prozessor. Gewisse Codecs, wie beispielsweise h.264, werden sogar explizit von Prozessoren hardwarebeschleunigt berechnet und nicht erst von der Software umgerechnet.



Die Software *Adobe Premiere* ist ein gutes Beispiel für Mehrkernskalierung. Jeder zusätzliche Kern und Thread reduziert die Exportzeit.



Branchenriese Adobe hat vor wenigen Wochen die Unterstützung der IGP in Intel-Prozessoren aktiviert und gewährt ihnen damit einen großen Vorteil.

Die optimalen Grafikkarten für Videoschnitt

Grafikarten-Benchmarks: Kurzes Projekt

Premiere Pro CC 2018 v12.1.1 „UHD HEVC", 0,42 Min

Grafikkarte	Fps	Sek.
Geforce GTX 1080 Ti	4,23	240s (-73 %)
Geforce GTX 980 Ti	4,13	246s (-72 %)
Radeon RX 560	3,16	322s (-64 %)
Ohne GPU, nur CPU	1,14	892s (Basis)

System: AMD Ryzen 5-2600X, MSI Geforce GTX 1080 Ti Lightning Z @ ~2,0/6,0 GHz, 16 Gigabyte RAM, Windows 10 x64 (1803i), Geforce 391.35
Bemerkungen: DDR4-2667 (Dual-Ranked, DR)

Fps ► Besser
Sek. ◄ Besser

Grafikarten-Benchmarks: Langes Projekt

Premiere Pro CC 2018 v12.1.1 „UHD HEVC", 10 Min

Grafikkarte	Fps	Sek.
Geforce GTX 1080 Ti	0,30	3.342s (-74 %)
Radeon RX 560	0,30	3.422s (-74 %)
Geforce GTX 980 Ti	0,17	5.949s (-54 %)
Ohne GPU, nur CPU	0,08	13.047s (Basis)

System: AMD Ryzen 5-2600X, MSI Geforce GTX 1080 Ti Lightning Z @ ~2,0/6,0 GHz, 16 Gigabyte RAM, Windows 10 x64 (1803i), Geforce 391.35
Bemerkungen: DDR4-2667 (Dual-Ranked, DR)

Fps ► Besser
Sek. ◄ Besser

Grafikkarten-Benchmarks: Langes Projekt + IGP

Premiere Pro CC 2018 v12.1.1 „UHD h.264", 10 Min

Grafikkarte	Fps	Sek.
GTX 1080 Ti + UHD Graphics 630	0,53	1.924s (-84 %)
GTX 980 Ti + UHD Graphics 630	0,53	1.926s (-84 %)
Geforce GTX 1080 Ti	0,46	2.198s (-82 %)
Geforce GTX 980 Ti	0,45	2.246s (-82 %)
Radeon RX 560	0,27	3.708s (-70 %)
UHD Graphics 630	0,08	12.206s (Basis)

System: Intel Core i5-8600, MSI Geforce GTX 1080 Ti Lightning Z @ ~2,0/6,0 GHz, 32 Gigabyte RAM, Windows 10 x64 (1803i), Geforce 391.35
Bemerkungen: DDR4-2667 (Dual-Ranked, DR)

Fps ► Besser
Sek. ◄ Besser



In den aktuellen Tests liegt Nvidia wegen der Cuda-Nutzung derzeit noch vor AMD-Grafikkarten, welche Open CL für die Berechnungen verwenden.

Auf der Suche nach der optimalen Grafikkarte für *Adobe Premiere* hat sich durch das Testen einiges offenbart. Mit Zeiteinsparungen von über 70 Prozent lohnt sich der Einsatz der GPU-Hardwarebeschleunigung auf jeden Fall. Egal ob AMD oder Nvidia, egal ob Mittelklasse- oder Oberklasse-Grafikkarte. Es führt auf jeden Fall zu großen Einsparungen. Wir haben unser Projekt aus dem CPU-Benchmark-Parcours (siehe vorherige Seite) mit einigen Grafikkarten getestet. Daraufhin haben wir das Projekt auf zehn Minuten verlängert und noch einmal mit und ohne Grafikkarten exportieren lassen.

NVIDIA (CUDA) IST SCHNELLER ALS AMD (OPEN CL)

Die Ergebnisse zeigen, dass Nvidia derzeit noch die Nase vorne hat. Nvidia verwendet bei seinen Grafikkarten der Geforce-Generation die Cuda-Hardwarebeschleunigung, welche derzeit effizienter arbeitet als das bei AMD-GPUs verwendete Open CL. Erstaunlich ist jedoch, dass es ab einer gewissen Leistungsklasse keinen großen Unterschied bedeutet, welche Grafikkarte überhaupt verwendet wird. So erreicht eine Einsteiger-Grafikkarte wie die Radeon RX 560 bei unserem langen Projekt dieselbe Zeit wie die Oberklasse-Grafikkarte GTX 1080 Ti. Selbst eine Titan XP läuft auf demselben Niveau. Überraschend war, dass Intel, in Kooperation mit Adobe, vor einigen Wochen ein interessantes Update für *Premiere Pro* veröffentlicht hat: Die in vielen Intel-Prozessoren eingebaute Grafikeinheit (iGPU) lässt sich zusätzlich zur normalen Grafikkarte freischalten. Dies führt zu einem Zeitgewinn von etwa 2 Prozent. Das ist zwar nicht viel, aber es verringert kostenlos und ohne Mehraufwand die Exportzeiten. Interessant war, dass wir beim Einsatz einer AMD-Grafikkarte mit Intel-CPU nicht auf dieses Feature zugreifen konnten. Das ist Nvidia-Grafikkarten mit Cuda vorbehalten.

Insgesamt lässt sich also derzeit sagen, dass eine Kombination aus Intel-Prozessor und Nvidia-Grafikkarte für *Adobe Premiere Pro* die beste Leistung ermöglicht. Zwar besitzen auch einige AMD-Prozessoren eine integrierte Grafikeinheit, aber ob sie jemals ebenfalls zusätzlich verwendet werden kann, ist fraglich. Sparfüchse greifen also zu einer Geforce GTX 1050 Ti oder Geforce GTX 1060, da diese beiden Karten ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bieten. Soll der Rechner nebenbei auch für aktuelle Spiele verwendet werden, geht die Empfehlung klar zu einer Geforce GTX 1080 Ti oder 1070.

Natürlich sind die getesten Radeon-GPU ebenso gut für einen Videoschnitt-PC geeignet. Hier empfiehlt sich eine Radeon RX 570 oder eine Vega 56, welche ebenfalls eine brauchbare beziehungsweise gute Leistung in aktuellen Spielen abliefern. Wer aber seiner Intel-Rechenzentrale einen Nvidia-3D-Besc hleuniger zur Seite stellt, macht nichts falsch.

Grafikkartenlastige Effekte

Ein Großteil der grafischen Effekte und Berechnungen kann an die Grafikkarte übergeben werden, um damit beim Export Zeit zu sparen.

Viele Effekte und Umwandlungen können auf die installierte Grafikkarte ausgelagert und damit hochparallel abgearbeitet werden. Damit ist, je nach Anzahl und Art der Berechnungen, eine wirklich große Zeiteinsparung möglich. Bei Nvidia-Grafikkarten wird die proprietäre Cuda-Schnittstelle und bei AMD-Grafikkarten das freie Pendant Open CL für die Hardwarebeschleunigung herangezogen. Die Verwendung der Grafikkarte könnt ihr übrigens unter „Projekt" > „Projekteinstellungen" > „Allgemein" und dort im Abschnitt „Video-Rendering- und Wiedergabeeinstellungen" eingestellen.

Effekte wie Anpassen der Farbbalance, Helligkeit und Kontrast, 3D-Effekte, weiche Kanten, Beschneiden oder Skalieren, Verkrümmungsstabilisierung (mit diesem Effekt könnt ihr das Bild „entwackeln"), Blenden oder der Scharfzeichner verwenden mit Vorliebe den Grafikprozessor. Pauschal gesagt, können alle grafischen Veränderungen an die Grafikkarte abgegeben werden und damit den Prozessor weiter entlasten. Das spart euch Zeit – und Zeit bedeutet bei Profis ja bekanntlich Geld.

RAM, Datenträger & Monitore für Videoschnitt

Abgesehen von dem Prozessor und der Grafikkarte sind natürlich die weiteren Bestandteile eines PCs für einen reibungslosen und ruckelfreien Arbeitsablauf wichtig. Sie haben aber mit Ausnahme von RAM keinen so starken Einfluss auf die flüssige Verwendung einer Timeline mit vielen Effekten oder eine kürzere Exportzeit wie die ersten beiden Komponenten. Sollte also ein begrenztes Budget vorliegen, sollte das meiste Geld in Prozessor, GPU und Arbeitsspeicher fließen. Eine passende Kühlung der Komponenten ist ebenfalls wichtig, jedoch bevorzugen viele Profis einen leisen Videoschnittrechner, da Videoschnitt meist eine zeitaufwendige Angelegenheit ist. Ein lauter PC kann dabei sehr stören und ablenken. Deshalb sind leise Lüfter, eine (teil-)passive Kühlung und/oder ein schallgedämmtes Gehäuse zu empfehlen. Soll der Rechner zudem öfter auf Reisen mit, kann sich eine Konfiguration im Mini-ITX-Formfaktor oder ein Notebook mit externer Grafikkarte lohnen.

Gleich nach CPU und Grafikkarte folgt Speicher. Er sollte mindestens 16 Gigabyte betragen, da schon während des Bearbeitens eines großen Full-HD-Videos rund 7 GByte und beim Export 11 GByte an Daten anfallen können. Bei einem 4K-oder sogar 8K-Projekt steigen die Anforderungen natürlich. Im Gegensatz zu Gaming-Setups ist der Speichertakt nicht der ausschlaggebende Faktor. Er ist tatsächlich die Menge an zur Verfügung stehendem RAM, da er als schneller Zwischenspeicher für die Timeline und Vorschau verwendet wird. Zu langsam sollte der Speichertakt jedoch auch nicht sein, hier empfiehlt sich mindestens ein Takt von 2.400 MHz bei DDR3 und 2.667 MHz bei DDR4.

DATENTRÄGER

Nach dem Arbeitsspeicher kommt der Datenträger, auf dem die Videodatei, Windows und Premiere Pro liegen. Häufig wird eine Lösung aus einer 512 GB großen SSD und einer HDD mit mindestens einem Terabyte verwendet. So liegen alle aktuellen Daten auf der schnellen SSD, was vor allem bei der Bearbeitung innerhalb der Timeline große Vorteile bringt. Auch der endgültige Export als Videodatei funktioniert auf einer SSD deutlich schneller. Das fertige Projekt wird dann nach Beenden auf der großen HDD archiviert und auf der SSD gelöscht. Bei einem größeren Archiv werden auch RAID-Systeme mit mehreren HDDs attraktiv und denkbar. Alternativ funktioniert auch eine externe HDD/SSD mit dem oben genannten Konzept. Ein Setup mit einer reinen HDD ist zwar machbar, jedoch merkt man schon bei mittelgroßen Projekten starke Verzögerungen beim Arbeiten in der Timeline.

MONITORE

Der letzte entscheidende Faktor ist der Monitor. Wie auch bei der Bildbearbeitung kommt es hier auf eine korrekte Farbwiedergabe, ein scharfes und hochauflösendes Bild und eine hohe Leuchtkraft an. So zählt vor allem, wie viel Prozent des normalen und des Adobe-RGB-Farbraums abgedeckt werden, damit die Farben auf allen Endgeräten am Schluss gut und gleich aussehen. Dies ist vor allem im Bereich der Farbkorrektur wichtig. So soll eine Szene, welche am Monitor in einem sommerlichen Rot erscheint, auch am Smartphone sommerlich warm aussehen.

Im Idealfall verfügt der Bildschirm über eine Abdeckung des Adobe-RGB-Farbraums von über 90 Prozent, eine hohe Helligkeit, um Details selbst in dunklen Szenen zu erkennen, und eine hohe Auflösung im 4K-Bereich. Viele teure Monitore bieten ein internes Programm, um die Farbe und Schärfe des Monitors bei der erstmaligen Benutzung zu kalibrieren. Für alle anderen gibt es sogenannte „Kalibrierungsspinnen“ oder Colorimeter. Dies sind runde Aufsätze, die am Monitor aufgesetzt werden und mithilfe einer speziellen Software alles optimal einstellen.



Bei den Monitoren zählt eine ordentliche Abdeckung des Adobe-Farbraums sowie eine gute Kalibrierung.

RAM: Mindestens 16 Gigabyte sollten im Rechner stecken. Profis bevorzugen 32 Gigabyte oder mehr.





Die meisten Videoschnitt-PCs verwenden eine Kombination aus schneller SSD für Betriebssystem nebst aktuellen Projekten und einer großen HDD für das Archiv.

Vorschläge für optimale Videoschnitt-PCs

Für den Videoschnittrechner existieren ebensoviele Kombinationsmöglichkeiten wie für einen Gaming- oder Office-PC. Es gibt selten die eine beste Komponente, sondern vielmehr kommt es auf ein gutes Zusammenspiel der einzelnen Teile und die persönlichen Präferenzen an. Soll der zukünftige Videoschnitt-PC auf Intel, AMD oder Nvidia basieren – oder ist euch das völlig egal? Für Neulinge besteht in diesem Bereich darüber hinaus die Möglichkeit, einen fertig zusammengebauten Mac oder ein Mac Book Pro zu kaufen. Dort funktionieren alle Adobe-Anwendungen einwandfrei und es steht zudem *Final Cut Pro* zur Verfügung. Diese Software ist stark auf die Hardware, die in Apple-Rechnern eingebaut ist, hin optimiert. Leider sind der Anschaffungspreis hoch und die Aufrüstbarkeit auf lange Sicht unzureichend. Jedoch bekommt man viel Leistung in kleinem Formfaktor fertig geliefert. Die zweite Möglichkeit ist, sich einen Videoschnittrechner mit Windows selber zu bauen. Er kann nach den eigenen Wünschen zusammengestellt werden, kostet weniger und bietet eine hohe Aufrüstbarkeit für zukünftige Arbeiten.

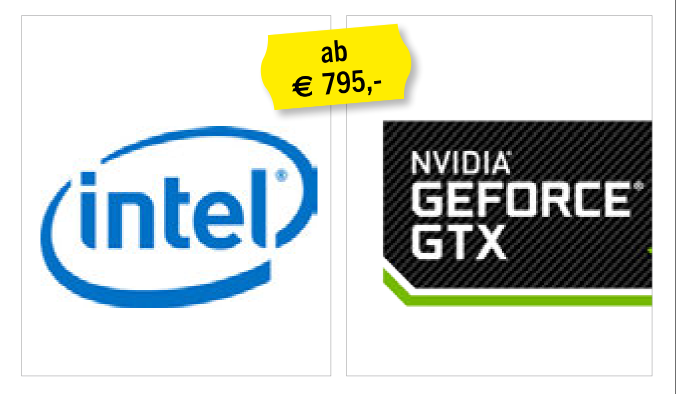
UNENDLICHE KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN

Unsere vier Konfigurationen, die wir hier aufgezeigt haben, sind lediglich Beispiele und können beliebig verändert werden. Es ist natürlich ebenfalls möglich, sich mit AMD-Hardware (Prozessor und Grafikarte) einen Sparrechner zu bauen. Vorstellbar sind ist ein Ryzen 5-2400G in Kombination mit einer Radeon RX 560. Bedauerlicherweise kann *Premiere Pro* noch nicht auf die integrierte Grafikeinheit des Prozessors zugreifen und die Hardware-Beschleunigung mittels Open CL hinkt leider Cuda hinterher. Falls ihr bei der Auswahl einer Komponente Hilfestellung benötigt, könnt ihr euch die Spieletauglichkeit ansehen, denn gute Gaming-Hardware ist genauso für den Videoschnitt geeignet. Wir haben zudem an jede Konfiguration noch einen Vorschlag für einen Monitor angehängt, da für Videoschnitt oft andere Aspekte wichtig sind als bei einem Spielemonitor.

VIEL ARBEITSSPEICHER SIND UNVERZICHTBAR

Nicht oft genug hervorzuheben ist ausreichend Speicherplatz. Umfangreiche 4K-Videoprojekte werden gerne mehrere Gigabyte im zweistelligen Bereich groß und selbst Full-HD-Projekte sind nicht zu unterschätzen.

Daher bietet sich eine Kombination aus schneller SSD für Windows, Programmen und aktuellen Projekten und einer großen HDD an. Sie darf (und wird) auch langsamer sein, da sie nur als Archiv dient. Ebenfalls unverzichtbar ist genügend Arbeitsspeicher, vor allem bei großen Videodateien. 8 bis 12 Gigabyte Arbeistspeicher sind schnell ausgelastet. Wir empfehlen mindestens 16 Gigabyte, nach Möglichkeit sogar 32 Gigabyte. Alles darüber bietet genügend Spielraum für die Zukunft, wird aber bei normalen Let's Plays, V-Logs und so weiter selten benötigt.



Sparkonfiguration

Mit unserem Sparrechner könnt ihr bereits gut in Adobe Premiere arbeiten und zügig exportieren. Full-HD-Videos sowie hin und wieder 4K-Material sind kein Problem – der ideale Rechner, um mit Videoschnitt zu beginnen.

Unsere Sparkonfiguration bietet alles, was ein Anfänger im Videoschnittbereich benötigt. Full-HD-Videos zu schneiden und exportieren sind keine Hürde für diesen Rechner. Selbst 4K-Material lässt sich in einer akzeptablen Zeit konvertieren. Für 4K- oder gar 8K-Projekte empfehlen wir jedoch eines der kräftigeren Setups.

Komponente	Bezeichnung	Preis
Prozessor	Intel Core i5-8400	€ 165,-
Speicher	2 × 8GB Crucial Ballistix Sport LT	€ 155,-
Kühler	EKL Alpenföhn Ben Nevis	€ 25,-
Mainboard	ASRock B360 Pro4	€ 90,-
Festplatte	Samsung SSD 860 EVO 250GB	€ 70,-
Festplatte	Seagate Barracuda Compute 1TB	€ 45,-
Netzteil	be quiet! Pure Power 10 400W ATX 2.4	€ 50,-
Grafikkarte	MSI GeForce GTX 1050 Aero ITX 2G OCV1	€ 135,-
Gehäuse	Sharkoon M25 Silent PCGH Edition	€ 60,-
Monitor	Dell UltraSharp U2415	€ 220,-



Mittelklasse-Konfiguration: Intel

Mit unserem Mittelklasse-Videoschnittrechner könnt ihr Full-HD-Videos sehr zügig und 4K-Material rasch exportieren. Dieses Setup deckt alle semi-professionellen Bedürfnisse ab und bietet sogar genügend Power für 8K-Material in akzeptablen Zeiten.

Unsere Mittelklasse-Konfiguration bietet genügend Kraft für jedes Full-HD- und 4K-Projekt. Sogar 8K-Projekte lassen sich damit bearbeiten und in einer akzeptablen Zeit exportieren. Mit einer 4 Terabyte großen HDD bietet sie genügend Platz für ein umfangreiches Projektarchiv.

Komponente	Bezeichnung	Preis
Prozessor	Intel Core i5-8600	€ 210,-
Speicher	2 × 8GB G.Skill RipJaws V schwarz	€ 170,-
Kühler	Scythe Mugen 5 PCGH-Edition	€ 50,-
Mainboard	Asrock Z370 Extreme4	€ 150,-
Festplatte	Samsung SSD 960 EVO 500GB	€ 175,-
Festplatte	Seagate Barracuda Compute 4TB	€ 90,-
Netzteil	Seasonic Focus Plus Gold 550W ATX 2.4	€ 75,-
Grafikkarte	MSI GeForce GTX 1050 Ti Gaming X 4G	€ 200,-
Gehäuse	Sharkoon M25 Silent PCGH Edition	€ 60,-
Monitor	BenQ BL2711U	€ 460,-



Mittelklasse-Konfiguration: AMD

Mit unserem zweiten Mittelklasse-Schnittrechner könnt ihr Full-HD-Videos sehr zügig und 4K-Material rasch exportieren. Auch dieses Setup deckt alle semi-professionellen Bedürfnisse ab und bietet sogar genügend Power für 8K-Material in akzeptablen Zeiten.

Wie schon bei der Intel-Konfiguration verfügt diese Zusammenstellung über genügend Power für Full-HD-Videos und 4K-Material. Mit einer 4-Terabyte Festplatte bietet es genügend Platz für ein großes Projektarchiv. Zudem bietet der Rechner genügend Leistung für aktuelle Spiele mit hohen Details.

Komponente	Bezeichnung	Preis
Prozessor	AMD Ryzen 7 2600X	€ 215,-
Speicher	2 × 8GB G.Skill RipJaws V schwarz	€ 170,-
Kühler	Scythe Mugen 5 PCGH-Edition	€ 50,-
Mainboard	ASUS Prime X470-Pro	€ 180,-
Festplatte	Samsung SSD 960 EVO 500GB	€ 175,-
Festplatte	Seagate Barracuda Compute 4TB	€ 90,-
Netzteil	Seasonic Focus Plus Gold 550W ATX 2.4	€ 75,-
Grafikkarte	MSI GeForce GTX 1050 Ti Gaming X 4G	€ 200,-
Gehäuse	Sharkoon M25 Silent PCGH Edition	€ 60,-
Monitor	BenQ BL2711U	€ 460,-



Oberklasse-Konfiguration

Mit unseren Oberklasse-Videoschnittrechner könnt ihr selbst durch 8K-Material butterweich schneiden und alles rasant exportieren. Zudem ist es auch ein fantastischer Gaming-PC. Das Ganze hat jedoch auch seinen Preis.

In diesem gehobenen Setup ist alles Nötige dabei, um hochauflösendes Material mit vielen Effekten schnell zu verarbeiten. Mit einer 6-Terabyte-Festplatte ist auch genügend Platz für die großen Videodateien. Zudem ist genügend Rechenpower vorhanden, um selbst in Zukunft gut mithalten zu können.

Komponente	Bezeichnung	Preis
Prozessor	Intel Core i7-8700K	€ 340,-
Speicher	2 × 16 GiB G.Skill SniperX Digital Camouflage	€ 325,-
Kühler	Noctua NH-D15	€ 85,-
Mainboard	Gigabyte Z370 Aorus Gaming 7-OP	€ 270,-
Festplatte	Intel Optane SSD 900P 480GB	€ 550,-
Festplatte	Western Digital WD Gold 6TB	€ 205,-
Netzteil	Be quiet Straight Power 11 650W ATX 2.4	€ 105,-
Grafikkarte	Asus ROG Strix GeForce GTX 1070 Ti	€ 580,-
Gehäuse	Fractal Design Define R6 Blackout TG	€ 120,-
Monitor	Dell Ultrasharp UP3216Q	€ 1.150,-

Fazit: Videoschnitt-PCs

Nach ausgiebigen Tests von Prozessoren und Grafikkarten in *Adobe Premiere* sind teils erstaunliche und teils erwartbare Ergebnisse herausgekommen. So hat sich in den Benchmarks auf den vorherigen Seiten gezeigt, dass die Kombination aus Intel-Prozessor (mit integrierter GPU) und einer Nvidia-Grafikkarte die beste Grundlage für einen Videobearbeitungsrechner mit dieser Schnittsoftware bilden.

AMD-Prozessoren und -Grafikkarten sind zwar durchaus konkurrenzfähig, jedoch nicht so gut wie die Intel-Nvidia-Kombination. Sie hat mit ihrer beliebten und häufig verwendeten Cuda-Schnittstelle einen Vorteil, während Anwendungen für Open CL häufig nicht richtig optimiert werden und damit oft schlechter laufen. Adobes *Premiere Pro* ist definitiv für Cuda und somit Nvidia optimiert.

GAMING-PCS SIND HÄUFIG GUTE VIDEOSCHNITTRECHNER

Während vor einigen Jahren Server-Prozessoren für den Videoschnitt empfohlen wurden, sind es heute normale Gaming-Prozessoren. Sie haben inzwischen stark an Kernen und Threads zugelegt und teure Server-Prozessoren unnötig gemacht. So sind die besten Gaming-Prozessoren dann auch die besten CPUs für *Premiere Pro*. Bei den Grafikkarten hat Nvidia die Nase vorne, da die Schnittstelle der Kalifornier für Hardwarebeschleunigung derzeit effizienter arbeitet als AMDs Open CL. Zudem lässt sich das von Intel neu hinzugefügte IGP-Feature nur mit Nvidia-Grafikkarten benutzen. AMD bleibt dabei leider außen vor. Jedoch ist es schön zu sehen, dass für einen guten Videobearbeitungs-PC keine teure Sonder- oder Nischenhardware benötigt wird, sondern die meisten leistungsstarken Gaming-PCs bereits die besten Voraussetzungen mitbringen. Somit steht vielen Gamern der Weg für tolle Videos offen – ohne zusätzliche Kosten. Bedenkt man die geringe Hürde bei Grafikkarten, lohnt sich auch schon ein Mini-Rechner mit starkem Prozessor und viel Arbeitsspeicher, wie beispielsweise die Intel NUC8 mit Radeon RX Vega M, ein Hybrid aus AMD-Grafikkarte und Intel-Prozessor. Letztere ist mit mit 890 Euro aber nicht ganz billig.

***Adobe Premiere Pro* ist ein professionelles Videoschnitt-Tool, welches auch für Hollywood-Blockbuster wie *Deadpool* und *Gone Girl* verwendet wurde.**

Premiere ist ein kommerzielles Videoschnittprogramm der Firma Adobe Systems, welches 1990 erstmalig veröffentlicht wurde. Es war Bestandteil der umfangreichen Creative Suite und ist seit 2013 Teil des Abo-Systems Creative-Cloud. Premiere Pro gilt, neben Final Cut, als Goldstandard unter der Videoschnittsoftware. Aktuell ist es in der Version 12.1.1 erhältlich.



DAS LIZENZSPIEL-DESASTER



oder: Wie einer auszog, eine Marke zu zerstören

Star Wars: Battlefront 2, Mittelerde: Schatten des Krieges und ganz aktuell *Hogwarts Mystery* – Lizenzspiele, welche die zugrunde liegenden Marken durch fragwürdige Finanzierungsmodelle in den Schmutz ziehen, haben derzeit offenbar Hochsaison. **Von:** Lukas Schmid

Mikrotransaktionen sind den meisten Spielern zufolge das größte Problem, mit dem die Gaming-Community derzeit zu kämpfen hat. Entstanden in den Untiefen der Free2Play-Hölle, suchen sie in den letzten Jahren vermehrt auch Vollpreisspiele heim, sei es nun in Form von Item-Shops, kosmetischen Gegenständen oder – ganz besonders verpönt – Lootboxen.

Die Kritik an den hauptsächlich auf maximale Gewinne schielenden Publishern und an den nicht einmal von Entwicklern als sinnvolle Spielelemente angesehenen Ingame-Käufen ist berechtigt. Zu oft wurde die Qualität eigentlich sehr guter oder zumindest ganz passabler Titel durch sie vermindert. Man denke nur an *Need for Speed: Payback*, dessen Fortschrittssystem dermaßen auf Bezahlinhalte getrimmt war, dass das Renn-Gameplay kaum noch Spaß machte, oder aber an die invasiven Lootboxen in *Destiny 2*. Der Umstand, dass eigentlich frei verfügbare Inhalte aufgrund eines DLCs auf einmal nicht mehr im Hauptspiel zu erhalten waren, minderte die Qualität des Bungie-Shooters um ein Weiteres.

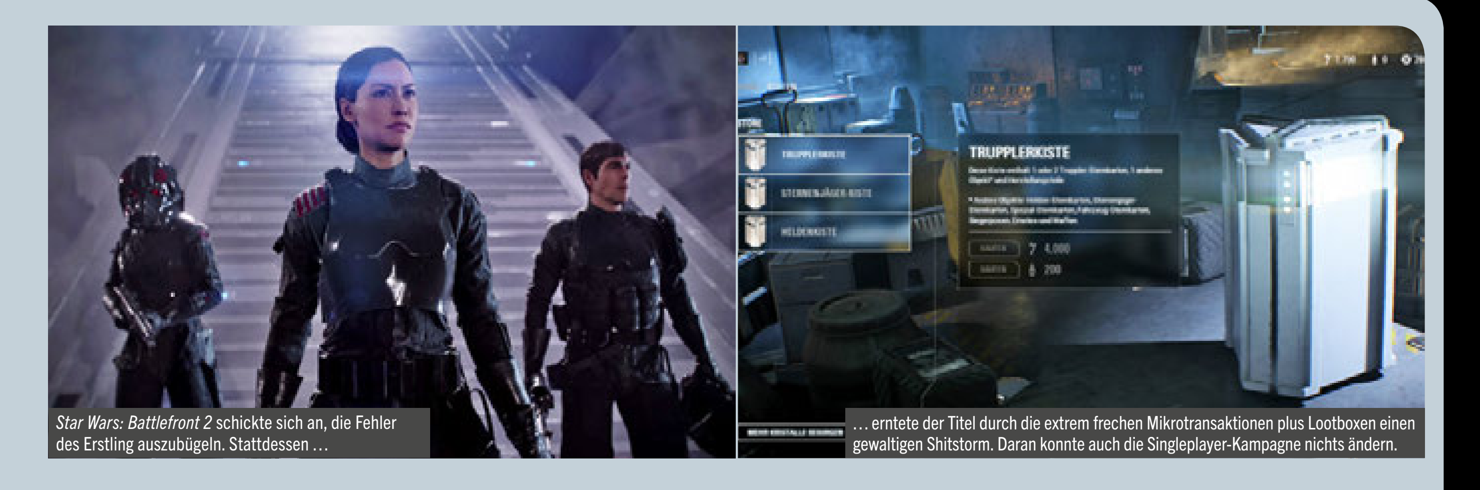
Drei glorreiche Halunken-Spiele

Ein Punkt sticht aber ganz besonders ins Auge: Die drei vermutlich krassesten Beispiele für den völlig hanebüchenen Einsatz von Mikrotransaktionen der letzten Zeit fin-



Der eigenen Figur zig Stunden lang dabei zusehen, wie sie in *Harry Potter: Hogwarts Mystery* gewürgt wird – ein Schelm, wer hier einen Versuch sieht, Kinder zum Einsatz von Echtgeld zu überreden, um das virtuelle Leid zu verkürzen.

Abseits der Mikrotransaktions-Misere ist *Harry Potter: Hogwarts Mystery* ein belangloses, aber nettes Adventure mit leichten RPG-Elementen.



Star Wars: Battlefront 2 schickte sich an, die Fehler des Erstling auszubügeln. Stattdessen …

… erntete der Titel durch die extrem frechen Mikrotransaktionen plus Lootboxen einen gewaltigen Shitstorm. Daran konnte auch die Singleplayer-Kampagne nichts ändern.

den sich in Spielen mit einer extrem starken Lizenz im Hintergrund. Wir sprechen von *Star Wars: Battlefront 2*, *Mittelerde: Schatten des Krieges* und *Harry Potter: Hogwarts Mystery*. Diese drei Titel hatten allesamt das Potenzial, die Lizenz durch eine gelungene Versoftung zu bereichern, vielleicht sogar neue Aspekte rund um bekannte Figuren oder Schauplätze zu beleuchten. Zumindest *Battlefront* und *Mittelerde* waren an sich ganz anständige Spiele – dann aber kam eben die Gier ins Spiel.

Hogwarts Mystery

Doch beginnen wir mit dem aktuellsten Beispiel: *Harry Potter: Hogwarts Mystery*. Anders als die beiden anderen Beispiele setzte das Mobile-Spiel auf Free2Play – also das Spieler-Feindbild schlechthin. Dass Mobile Gaming und Free2Play nicht immer in einem Atemzug mit miserabler Qualität genannt werden müssen, haben in den letzten Jahren allerdings viele Titel bewiesen: von *Fallout Shelter* über Nintendo-Titel wie *Fire Emblem Heroes* oder *Animal Crossing: Pocket Camp* bis hin zu Spielen wie *Fortnite: Battle Royale* (Mobile) und natürlich *Hearthstone*. *Hogwarts Mystery* zeigt jedoch: Mobile Gaming ist lernresistent. Obwohl es als Singleplayer-Abenteuer und mit der *Harry Potter*-Lizenz im Rücken wohl auch als klassisches Bezahlspiel viele Käufer gefunden hätte, entpuppt es sich letztlich als eine der übelsten Abzocke-Apps der jüngeren Zeit.

Im Spiel übernehmen wir die Kontrolle über einen neuen Schüler an der Zauberschule Hogwarts. Angesiedelt zwischen dem Fall des dunklen Lords und Harry Potters erstem Schuljahr, erlebt der Neuankömmling dort seine eigenen Abenteuer. An und für sich eine spannende Idee mit einer gut erzählten Handlung und die Hogwarts-Paukerei ist auch durchaus hochwertig produziert, u. a. weil viele Schauspieler aus den Filmen ihren virtuellen Gegenstücken ihre Stimmen leihen. Spielerisch ist der Titel dann schon deutlich weniger bezaubernd, aber dem Anspruch entsprechend wird genügend geboten: Wir absolvieren durch simples Wischen und Tippen auf dem Bildschirm Minispiele in den „Unterrichtsstunden“, lösen kleine Rätsel und Quizfragen und beeinflussen in Multiple-Choice-Dialogen den Verlauf der Geschichte geringfügig. Indem wir unseren selbst erstellten Avatar leveln, schalten wir in diesen Dialogen nach und nach weitere Antwortmöglichkeiten frei. Bis hierhin ist das recht unspektakulär, allerdings auch ausreichend für die angepeilte – sehr junge – Zielgruppe.

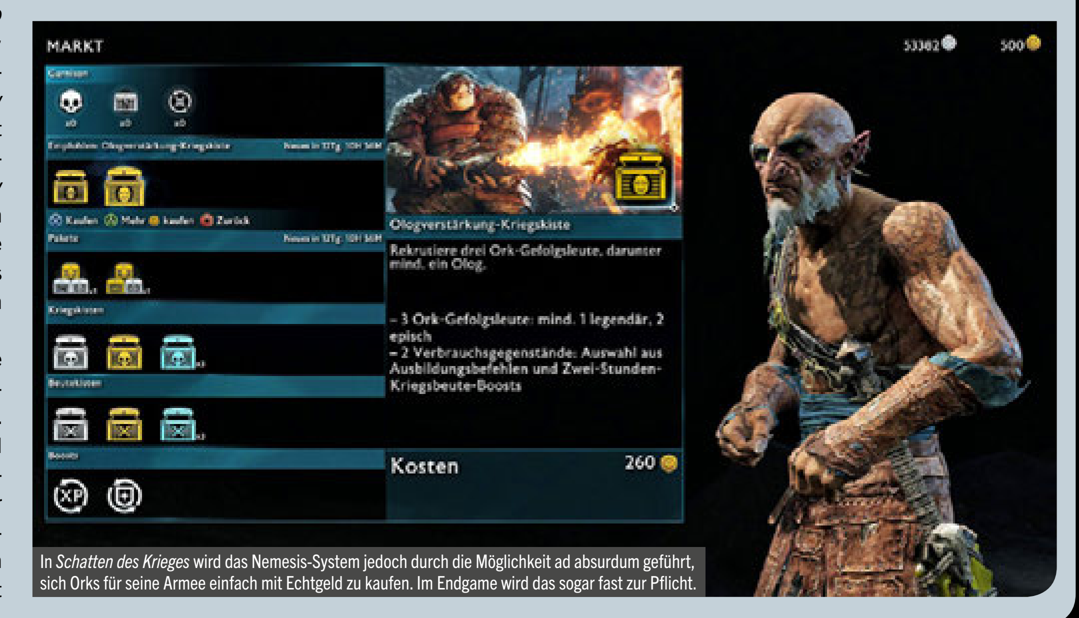
Geld-Gier

Das Ganze wird aber durch die Mikrotransaktionen zunichte gemacht. Gleich mehrere mit Echtgeld kaufbare Gegenstände erwarten uns, etwa Klamotten, Frisuren und andere Accessoires. Dafür kaufen wir sogenannte Münzen und Diamanten mit realem Geld, welche dann entsprechend eingesetzt werden und nur sehr selten direkt im Spiel gefunden werden können. Vor allem aber lässt sich mit der Ingame-Währung Energie erstehen, welche für so gut wie alle Aktivitäten im Spiel notwendig ist – und fast keine der Aktionen lässt sich mit der vorhandenen Menge lösen. Zwar füllt sich die Energie langsam wieder auf, das dauert aber ewig und lässt dazwischen meistens Spielesessions von nur wenigen Minuten zu. Das kennt man von Free2Play, wird hier aber in Sachen künstliche Verzögerung auf die Spitze getrieben.

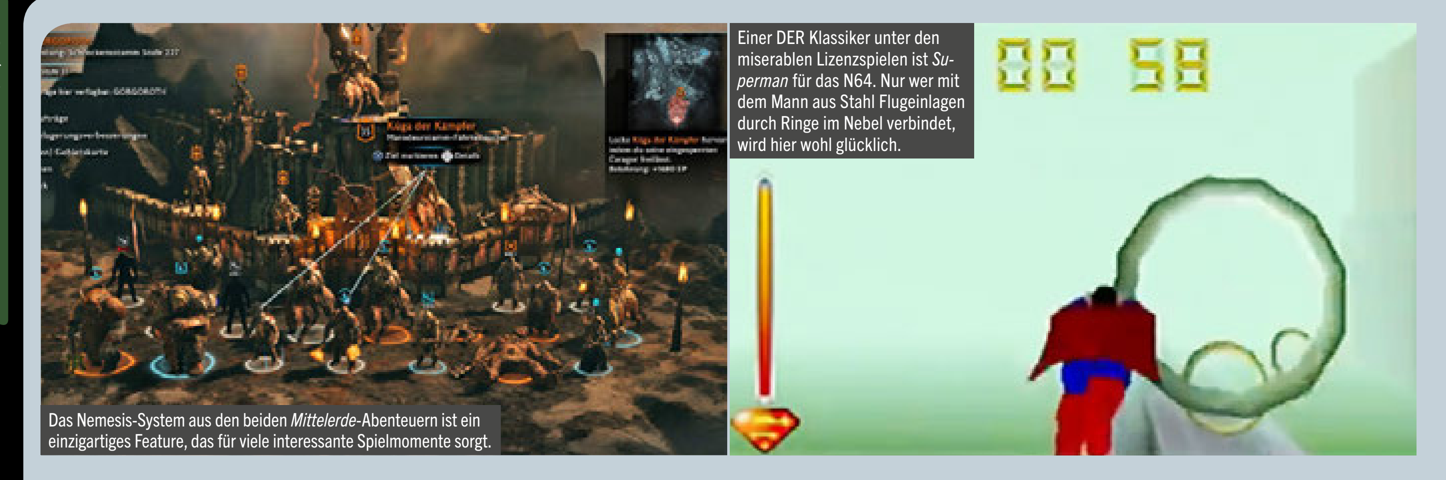
Kapital mit Kindern

Die Versuchung, hier mit Echtgeld den Ablauf zu beschleunigen, ist also groß, was angesichts der Zielgruppe schon ein Problem ist. Tragisch wird es aber erst durch den potenziellen psychologischen Druck, der hier auf beeinflussbare Kinderseelen ausgeübt wird: In einer inzwischen berüchtigten Szene relativ früh im Spiel gerät unser Avatar in den Würgegriff einer Schlange. Unsere Energie, um zu entkommen, reicht nicht einmal annähernd, und so stehen wir vor der Wahl: Geld für zusätzliche Energie investieren oder zusehen, wie unser Held stundenlang gewürgt wird, ohne dass wir etwas dagegen tun können. Noch schlimmer: Wenn wir nicht regelmäßig das Spiel starten, werden diese und ähnliche Situationen wieder zurückgesetzt und wir müssen den ganzen „Spaß“ von vorne beginnen.

Für einen Erwachsenen ist das zwar extrem nervig, aber letztlich vermutlich egal. Bei so mancher sensiblen Kinderseele jedoch dürfte dieser Umstand durchaus für realen Stress sorgen. Wer will schon seine Figur, in vielen Fällen wohl ein virtuelles Alter Ego, über viele Stunden hinweg leiden sehen? Nach massiver Kritik im Internet ruderten



In *Schatten des Krieges* wird das Nemesis-System jedoch durch die Möglichkeit ad absurdum geführt, sich Orks für seine Armee einfach mit Echtgeld zu kaufen. Im Endgame wird das sogar fast zur Pflicht.



Das Nemesis-System aus den beiden *Mittelerde*-Abenteuern ist ein einzigartiges Feature, das für viele interessante Spielmomente sorgt.

Einer DER Klassiker unter den miserablen Lizenzspielen ist *Superman* für das N64. Nur wer mit dem Mann aus Stahl Flugeinlagen durch Ringe im Nebel verbindet, wird hier wohl glücklich.

die Entwickler nicht etwa zurück, sondern begannen, in verschiedenen Teilen der Welt unterschiedliche Preise für die Ingame-Währung zu testen, um zu sehen, welche Preisspanne am meisten Zuspruch findet bzw. wie weit sie gehen können. Gutes Krisenmanagement sieht eindeutig anders aus!

Mittelerde-Monetarisierung

Beispiel Nummer 2: *Mittelerde: Schatten des Krieges*. Bevor die Entwickler mehrere Monate nach dem Release – also zu einem Zeitpunkt, als sich dadurch wohl ohnehin kaum noch Einnahmen erzielen ließen – die Mikrotransaktionen aus dem Mittelerde-Action-Adventure entfernten, sorgten sie für reichlich Frust unter den Spielern. Was war geschehen? Nachdem der erste Teil der Mordor-Metzelei noch ohne Echtgeld-Shop auskam, war der Reiz, zusätzliche Einnahmen zu generieren, im Nachfolger wohl zu groß. Über weite Strecken folgt das Spiel der gängigen Mikrotransaktionspraxis in modernen Singleplayer-Titeln: Mit Echtgeld kaufen wir uns Lootboxen, die zufällig ausgewählte Ausrüstungsteile sowie Orks, die wir unserer Armee hinzufügen können, enthalten. Dadurch spart man sich Zeit, wird aber auch nicht allzu sehr dazu gedrängt, Lootboxen zu erstehen – wobei es natürlich trotz allem frech ist, zusätzlich zu einem Kaufpreis von etwa 60 Euro (beim Release) weitere Inhalte hinter Bezahlschranken zu verbergen.

Festungs-Finanzierung

Unerhört wird es aber erst im Endgame des Abenteuers: Nachdem der Boss besiegt ist, werden unsere diversen Festungen im Spiel auf einmal durchgängig von Feinden angegriffen, wobei unsere Standard-Orks nun großteils eindeutig zu schwach sind, um den Gegnerscharen etwas entgegenzusetzen. Dieser zusätzliche Spielabschnitt, welcher mit einem weiteren, „geheimen" Ende belohnt wird, kann auf zweierlei Art gelöst werden: Entweder man lootet und grindet sich stundenlang und immergleich durch die Welt – etwa 15 Stunden muss man dafür einplanen – oder man investiert nun doch in die Lootboxen und kommt dann deutlich schneller ans Ziel. Wie in *Hogwarts Mystery* ist das Investieren von Geld fakultativ. Die Macher reduzieren den Spaßfaktor mit dieser Vorgehensweise aber gezielt so weit, dass man sich eben doch zum Erwerb der Lootboxen verleiten lässt. Wir wiederholen: All das, nachdem man bereits den vollen Preis für das Spiel gezahlt hat.

Die teure Seite der Macht

Kommen wir nun zur Lizenz-Enttäuschung schlechthin: *Star Wars: Battlefront 2*. Viel ist bereits zum Multiplayer-Shooter im *Star Wars*-Universum gesagt worden. Fast alle Äußerungen bezogen sich auf die Mikrotransaktionen, welche die Lootbox-Diskussion in den Fokus gerückt haben – auch außerhalb der Spielebranche. *Battlefront 2* haben wir es zu einem Großteil zu verdanken, dass in vielen Ländern nun über eine Einstufung von Lootboxen als Glücksspiel diskutiert wird, beziehungsweise entsprechende Gesetze, wie etwa in Belgien oder den Niederlanden, sogar schon umgesetzt werden. Dabei kam das Spiel de facto nicht mit Lootboxen in den Handel: Der Shitstorm war im Vorfeld, aufgrund der Erfahrungen mit der Beta sowie von Kritikern und Fans, die früher randurften, so gewaltig, dass Publisher Electronic Arts den Ingame-Shop am Tag vor dem Launch kurzerhand abschaltete und erst vor einiger Zeit in überarbeiteter Form wieder aktivierte.

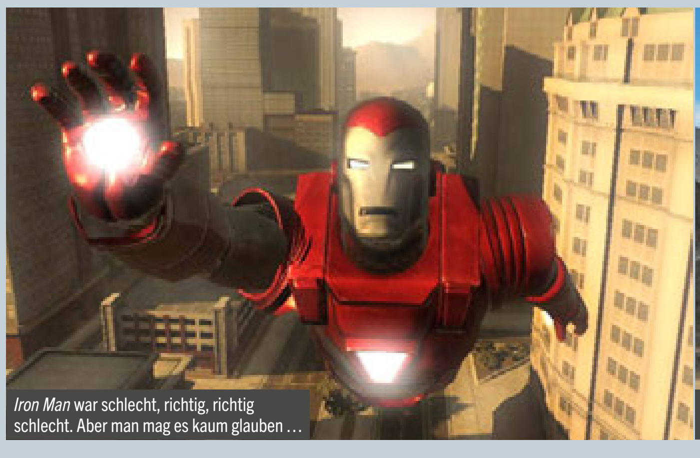
Das machte die Situation zum Release aber nur bedingt besser. Freischaltungen in *Battlefront 2*, etwa von neuen Spielfiguren, waren in der ursprünglichen Fassung so ausgelegt, dass man zum Beispiel für Darth Vader gut 80 Stunden hätte investieren müssen, um ihn ohne Echtgeld-Zahlung zu erhalten. Diese Freischalt-Zeit wurde durch erhöhte Belohnungen zwar zurechtgepatcht, dauerte aber noch immer viel zu lange. Das ganze Unlockable-System war nun einmal vollkommen auf Lootboxen gemünzt und *Star Wars: Battlefront 2* somit beim Erscheinen eine zurechtgestutzte, in vielen Aspekten nicht mehr vollkommen funktionierende Hülle und ein mahnendes Beispiel, wie es nicht gemacht werden sollte.



South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe ist ganz frisch auf dem Markt und kommt ohne unliebsame Mikrotransaktionen aus.

Marken-Missmanagement

Angesichts dieser drei und einiger weiterer weniger prominenter, aber ebenso verhunzter Lizenzspiele tut sich eine Frage auf: Warum lassen die Rechteinhaber das zu? Im Falle von *Star Wars* wurde nach dem ganzen Debakel bekannt, dass die


Iron Man war schlecht, richtig, richtig schlecht. Aber man mag es kaum glauben …


… die Lizenzversoftung zu *Iron Man 2* war sogar noch mieser. Das nennt man dann wohl Konsequenz.

Rücknahme der Mikrotransaktionen auf Drängen von Disney vorgenommen wurde. Verständlich. Aber wie konnte es überhaupt so weit kommen? Dass Disney EA beziehungsweise das Entwicklerstudio Dice im Auftrag von EA einfach so werkeln ließ, ohne darauf zu achten, was da mit ihrer Lizenz angestellt wird, davon ist nicht auszugehen. Ebenso dachte wohl keiner der Verantwortlichen bei EA oder Disney, dass die Käufer begeistert auf die Tatsache reagieren würden, dass sie zusätzlich zum Kaufpreis des Spiels durch Mikrotransaktionen weiter geschröpft werden sollten. Das Disney-Veto kam aber trotzdem erst, als die umgangssprachliche Kacke schon am Dampfen war. Auch bei *Mittelerde* und *Hogwarts Mystery* meldete sich keiner der Lizenzinhaber zu Wort.

Woran liegt's? Nun, auch wenn man dazu wohl keine offizielle Aussage von Disney, Warner Bros. und Co. erhalten wird, liegt die Antwort auf der Hand: Geld! Was auch sonst? Die Entscheidungsträger an den Lizenz-Hebeln der jeweiligen Rechteinhaber sind natürlich tunlichst darauf bedacht, den Wert ihrer Marken nicht zu senken. Allerdings verdienen sie an allen verkauften Merchandise-Gegenständen, allen gedrehten Filmen und natürlich allen verkauften Videospielen fleißig mit. Je mehr Geld sich per DLCs, Mikrotransaktionen und Co. aus einem Produkt holen lässt, desto besser. Somit stellt sich bei jeder Lizenzvergabe die Frage, wie weit man beim Ausschlachten der jeweiligen Marke gehen kann, ohne ihren Wert zu mindern – ein Balanceakt, der oft, aber eben nicht immer gut geht.

Shitstorm-Trooper

Im Falle von *Star Wars: Battlefront 2* ging der Schuss eindeutig nach hinten los. Erwartet hatte man wohl müde Kritik in ein paar Online-Foren, wohl auch deswegen, weil der große Lootboxen-Shitstorm trotz zahlreicher Negativbeispiele auf dem Markt bis dahin ausgeblieben war. Die Entscheidung, ausgerechnet bei *Battlefront 2* austesten zu wollen, wie viel die Fans den Entwicklern durchgehen lassen, war aber extrem ungeschickt. Denn *Star Wars* ist auch außerhalb der eingefleischten Gamer-Gemeinde allgegenwärtig und die Diskussion um die Rechtmäßigkeit von Mikrotransaktionen wurde größer als jemals zuvor – so groß, dass, wie erwähnt, die Marke *Star Wars* an sich ernsthaft im Begriff war, Schaden zu nehmen. Disney zog die Reißleine, EA stand als der Böse da und die Gelackmeierten waren die Spieler, welche anstatt des erwarteten *Star Wars*-Shooter-Spaßes ein liebslos zusammengeflicktes Stück Software erhielten. Die Verkaufszahlen von *Star Wars: Battlefront 2* blieben aufgrund der Kritik sogar deutlich hinter den Erwartungen zurück.

Mittlerer Shitstorm in Mittelerde

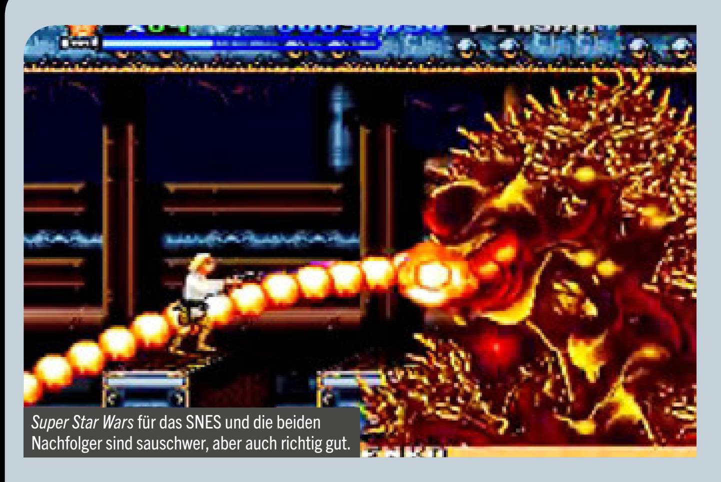
Sehen wir uns im Vergleich dazu doch einmal die Reaktionen auf *Mittelerde: Schatten des Krieges* an. Im Grunde sind die Mikrotransaktionsmodelle in diesem Spiel nicht oder nur unwesentlich weniger invasiv als in der Sternenkrieg-Schießerei. Auch hier gab es empörte Kritik vonseiten der Spieler- und Fachpresse – aber eben fast ausschließlich von dort. Einerseits, weil *Der Herr der Ringe* als Marke derzeit nicht so prominent in sämtlichen Medien auftaucht, andererseits, weil Publisher Warner Bros. die Aufmerksamkeit recht geschickt von den Mikrotransaktionen weglenkte, blieb der Shitstorm zwar nicht aus, aber in dem Rahmen, den man wohl bei der Planung des Finanzierungsmodells in Kauf zu nehmen bereit gewesen war. Mehr noch: Durch das Wegfallen der Mikrotransaktionen konnten sie sich im Nachhinein sogar noch als weißer Ritter aufspielen, dem alleine das Wohlergehen der Spieler am Herzen liegt, und auf diese Weise eine potenzielle zweite Welle an nun besänftigen Käufern generieren.

Die Zukunft von Hogwarts

Wie verhält es sich nun mit *Harry Potter: Hogwarts Mystery*? Das sitzt derzeit ein wenig zwischen den Stühlen und ob es trotz all der Kritik erfolgreich ist, wird sich aufgrund des Free2Play-Modells erst in einiger Zeit zeigen. Auf jeden Fall kommt durch den Fokus auf die sehr junge Zielgruppe eine weitere Komponente hinzu, welche durchaus das Potenzial hat, *Harry Potter* als Marke in Ungnade zu stürzen: die mangelnde Rücksichtnahme auf die Kinder. Zu versuchen, aus der Unwissenheit beziehungsweise – siehe psychischer Druck – aus den Ängsten der Minderjährigen Kapital zu schlagen, riecht dann doch zu stark nach Kapitalismus


E.T. auf dem Atari 2600 ist so etwas wie der Urvater der schlechten Lizenzspiele.


Rambo: The Video Game: Diejenigen, die es gespielt haben, haben unser Mitleid, sie sind aber auch selbst schuld an ihrer Misere.


Super Star Wars für das SNES und die beiden Nachfolger sind sauschwer, aber auch richtig gut.

der ganz besonders üblen Art. Die Entwickler gehen derzeit mit dem Shitstorm nur bedingt professionell um. Ein offizielles Statement der Rechteinhaber steht derweil noch aus. Wir werden sehen, ob die Macher nicht auch hier über kurz oder lang dazu „überredet" werden, ihr Finanzierungsmodell noch einmal zu überdenken, um *Harry Potter* als solches nicht zu beschädigen.

Eines ist aber klar: Wir stehen hier erst ganz am Anfang. Auch wenn diese drei Lizenzspiele ganz besonders dreiste Beispiele für Mikrotransaktionsmodelle sind und es auf den ersten Blick unsinnig erscheint, gerade hier so exzessiven Gebrauch davon zu machen, werden uns in Zukunft wohl noch viele weitere Lizenztitel erwarten, welche sogar noch einen Schritt weitergehen. Warum? Zum einen bereitet es vielen Entwicklern offensichtlich Probleme, die richtige Balance zwischen Gewinnmaximierung und Schutz der wertvollen Marke zu finden. Zum anderen werden bei einigen Lizenzspielen besonders große Risiken eingegangen, weil bei etablierten Marken der emotionale Faktor (der Fangemeinde) eine entscheidende Rolle spielt.

It makes Money

Denn warum gibt es Lizenzspiele? Bestimmt nicht, weil die Publisher oder auch die Entwickler erwarten, dadurch ganz besonders gute Titel abliefern zu können. Im Gegenteil: Durch eine etablierte Marke wird die Kreativität natürlich zu einem gewissen Grad eingeschränkt. Da die Leute die vorhandene Welt aber kennen und mögen und die Figuren liebgewonnen haben, sind sie höchstwahrscheinlich eher bereit, Geld für das Produkt auszugeben – im Zweifelsfall sogar, ohne auf die Qualität des Spiels zu achten. Das heißt also, dass ein *Harry Potter*-, *Herr der Ringe*- oder *Star Wars*-Abenteuer immer automatisch jede Menge Geld einbringen wird, sogar wenn es, wie im Falle von *Battlefront 2*, hinter den Erwartungen des Herstellers zurückbleibt. Ergo versucht man bei solchen Spielen natürlich auch, durch den emotionalen Faktor besonders krasse Finanzierungsmodelle durchzuboxen, da sie eher toleriert werden. Das wiederum führt zu frustrierten Fans und öffentlicher Kritik – ein (selbstverschuldeter) Teufelskreis. Da Mikrotransaktionen, Lootboxen und Co. heutzutage das neue Modell für finanzielle Langlebigkeit darstellen, wird es zumindest in naher Zukunft noch vielen weiteren Lizenztiteln ähnlich ergehen.

Früher war alles besser?

Das bedeutet aber freilich nicht, dass früher alles klasse war. Nein, vor 15, 20 oder mehr Jahren wurden bekannte Marken anders gehandhabt – die meisten Spiele dazu waren schlicht und ergreifend einfach nur schlecht. Wo heute durchaus Geld in die Hand genommen wird und jede Menge Menschen an den virtuellen Versionen von Hogwarts, Mittelerde und Co. arbeiten, war das früher nicht unbedingt der Fall. Die Publisher sicherten sich für viel Geld die jeweilige Lizenz, wissend, dass sich der Titel durch den bekannten Namen so oder so verkaufen würde. Mit der Lizenzgebühr war anschließend schon ein Großteil des ohnehin meistens nicht gewaltigen Budgets verplant, sodass es dann nicht mehr darum ging, das bestmögliche Spiel abzuliefern, sondern ein halbwegs funktionales, das möglichst wenig kostet und möglichst wenig Aufwand bereitet. Besonders schlimm war das dann (beziehungsweise ist es in seltenen Fällen auch heute noch), wenn das Auftragsprojekt rechtzeitig zum Kinostart einer zugrunde liegenden Filmvorlage in den Regalen stehen musste – dann mangelte es nicht nur an Geld und Personal, sondern auch noch an der nötigen Zeit.

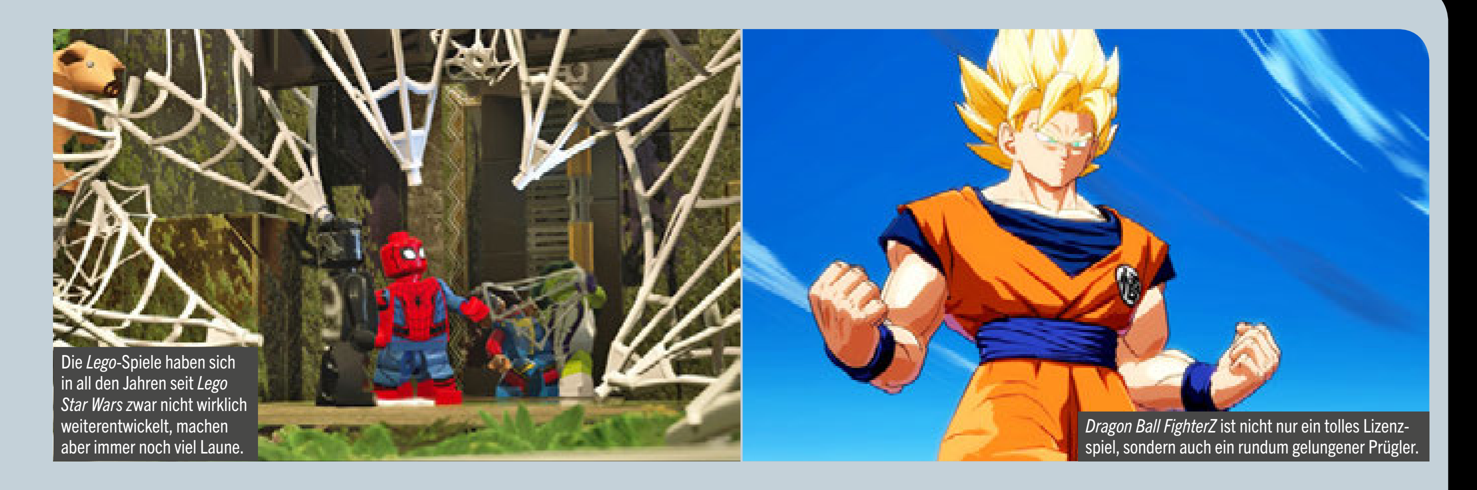
Lizenz-Mist mit langer Tradition

Dabei muss man gar nicht bis in die 1980er-Jahre und zum legendären *E.T.*-Debakel auf dem Atari 2600 zurückgehen. Wer erinnert sich nicht mit Grauen an die Lizenzversoftung von *Iron Man*, welche lediglich von dem sogar noch schlechteren *Iron Man 2* getoppt wurde? Obwohl die Spiele bereits in der PS3- und Xbox-360-Ära auf den Markt kamen, wirkten sie wie hochaufgelöste Titel der Vorgänger-Generation. Das Action-Gameplay war belanglos, der Umfang war gering und die Steuerung ein schlechter Witz. Oder das fast auf *E.T.*-Niveau angesiedelte *Superman* für das Nintendo 64. Mit dem Mann aus Stahl in dichtem Nebel durch Ringe zu fliegen und sogar beim Geradeausfliegen Probleme mit der Kontrolle zu haben – das macht noch viel weniger Spaß, als es diese Beschreibung vermuten lässt. In dem Kontext nicht zu vergessen: *Rambo: The Video Game* – mit einem Release im Jahr 2014 wohl eine der aktuellsten Lizenzgurken auf dem Markt. 26 Jahre nach Abschluss der ursprünglichen Trilogie, welche man hier nachspielt, hätte man eigentlich ein etwas ausgereifteres Abenteuer erwarten können als diesen potthässlichen Rail-Shooter.

Wir könnten jetzt noch reihenweise Spiele wie *Spider-Man 3*, *Fight Club*, *Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Part 1* und *2*, *Star Wars: Master of Teräs Käsi*, *Drei Engel für Charlie*, *Catwoman* oder besonders schlimme Erfahrungen wie die diversen *Hannah Montana*-Versoftungen auflisten und würden doch niemals das Lizenz-Desaster in vollem Umfang abbilden können, welches seit den frühen Videospieltagen für enttäuschte Fans sorgt. Wir denken, unser Punkt ist klar: Lizenzspiele waren schon früher viel zu oft nicht mehr als ein Versuch, unwissende Liebhaber diverser Marken abzuzocken. Heutzutage verärgert man einen Spieler von *Mittelerde: Schatten des Krieges* zwar mit Mikrotransaktionen,


Spider-Man 2 erweiterte die Handlung der Filmvorlage, hatte eine tolle Spielwelt zu bieten und überzeugte durch das geniale Gefühl beim Schwingen zwischen Häuserschluchten.


The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay und der Quasi-Nachfolger *Assault on Dark Athena* sind der Allgemeinheit zufolge besser gelungen als die Filmvorlage,



Die *Lego*-Spiele haben sich in all den Jahren seit *Lego Star Wars* zwar nicht wirklich weiterentwickelt, machen aber immer noch viel Laune.

Dragon Ball FighterZ ist nicht nur ein tolles Lizenzspiel, sondern auch ein rundum gelungener Prügler.

abgesehen davon ist es aber ein wirklich anständiges Spiel.

Lobenswerte Ausnahmen

Nach so viel Kritik wollen wir aber auch mal etwas Lob aussprechen. Natürlich gab und gibt es auch positive Beispiele: jene Publisher und Entwickler, welche respektvoll mit den ihnen anvertrauten Marken umgehen und versuchen, wirklich das bestmögliche Endprodukt abzuliefern. In den Frühzeiten der Videospielbranche sind hierbei etwa die *Super Star Wars*-Spiele für das SNES zu nennen, brüllend schwere, aber auch verdammt gute Action-Plattformer. *Star Wars* wurde mit dem Bioware-Rollenspiel *Star Wars: Knights of the Old Republic* und dem Nachfolger sowie weiteren Titeln wie *Jedi Academy* sogar noch mehr Ehre bereitet. Bei uns indiziert, darum in dieser Liste nicht beim Namen genannt, war ein *Bond*-Shooter für das N64 aus dem Hause des Kult-Entwicklers Rare gar so gut, dass er Ego-Shooter für Konsolen nachhaltig prägte.

Nicht unerwähnt lassen wollen wir auch *Spider-Man 2* für PS2, Gamecube und die erste Xbox, welches rechtzeitig zum Start des Sam-Raimi-Films im Handel stand und dennoch kein billig zusammengeschusterter Lizenzmüll war. Aufgrund der überzeugend gestalteten, frei erkundbaren Spielwelt Manhattan, einiger sehr kreativer Ideen, einer Handlung, die über jene des Films hinausging und vor allem der ungemein befriedigenden Schwingmechanik des Titelhelden gilt das Abenteuer trotz einiger Alterserscheinungen bis heute als eines der besten Comic- und Lizenzspiele überhaupt. Ebenso überzeugte der düstere Shooter *The Chronicles of Riddick,* der einer der Fälle ist, in denen die Versoftung qualitativ deutlich hochwertiger ist als die Vorlage. In jüngeren Jahren war vor allem die *Batman: Arkham*-Reihe unter der Schirmherrschaft des Studios Rocksteady ein Garant für herausragende Lizenzware, doch auch die DC-Kampfspiele *Injustice: Gods Among Us* und *Injustice 2* oder die diversen *Telltale*- und *Lego*-Ableger zu verschiedenen Marken zeigen, wie es richtig gemacht wird.

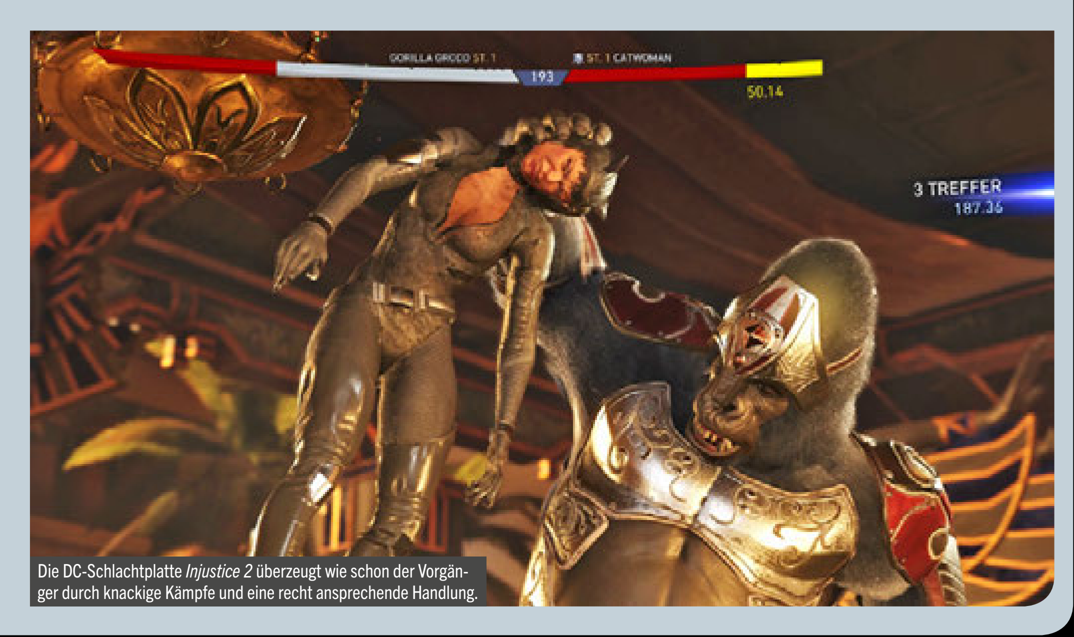
Es muss nicht immer Beschiss sein

Auch ganz aktuelle positive Beispiele zeigen, dass man ohne Lootboxen und Mikrotransaktionen erfolgreich sein kann: *South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe* lehnte sich an den erfolgreichen RPG-Vorgänger an und schaffte es, genauso gut zu bleiben und ohne nervige Ingame-Einkäufe auszukommen. *Dragon Ball FighterZ* setzt wie die meisten Kampfspiele auf DLC-Fighter, entpuppte sich ansonsten aber als ordentliches, faires Paket. Man sieht also: Nur, weil viele es falsch machen, darf man Lizenzspiele nicht per se verdammen – damals wie heute.

Nach wie vor bleibt die Hoffnung bestehen, dass die Publisher aus ihren Fehlern lernen. Schauen wir noch einmal zurück in die Vergangenheit und darauf, wie lieblos hier mit den Marken umgegangen wurde. Es ist kein Wunder, dass es heutzutage kaum noch Spiele zu aktuellen Kinoblockbustern gibt. Deren Ruf war angesichts einiger besonders mieser Vertreter irgendwann einfach so schlecht, dass sogar die Aussicht auf schnell verdiente Kohle es nicht mehr wert war, dafür den guten Namen zu riskieren – sowohl der Lizenz als auch des Publishers beziehungsweise des Entwicklerstudios, welche sich dafür hergaben. Lieblos hingerotzte Massenware ist – zumindest abseits des Mobile-Marktes – eine Ausnahme und wenn, dann auf kleine Titel beschränkt, die von Haus aus nicht den größten Anreiz bieten und deswegen nicht viel Schaden anrichten können. Wir schauen auf dich, *Garfield Kart*!

Aus Fehlern lernen

Somit bleibt die Hoffnung bestehen, dass die Spielehersteller und Lizenzinhaber dieser Welt auch aus dieser Phase der Ingame-Käufe irgendwann korrekte Schlüsse ziehen werden und wir in nicht allzu ferner Zukunft vielleicht so weit kommen, dass auf bekannten Marken basierende Titel generell von guter Qualität sind und gleichzeitig nicht versuchen, einen über den Tisch zu ziehen. Wer weiß, vielleicht ist dieser Lernprozess ja sogar schneller abgeschlossen, als wir es vermuten. Wenn *Star Wars: Battlefront 2* und *Harry Potter: Hogwarts Mystery* eines gezeigt haben, dann, dass man es eben doch sehr schnell zu weit treiben kann, selbst für eingefleischte Fans der Vorlage. Ja, beide Titel machten bzw. machen gutes Geld. Auf längere Sicht wird man aber vielleicht merken, dass der Schaden, den sie angerichtet haben, doch größer war als der finanzielle Nutzen. Spätestens dann dürfte das Umdenken einsetzen. ❑



Die DC-Schlachtplatte *Injustice 2* überzeugt wie schon der Vorgänger durch knackige Kämpfe und eine recht ansprechende Handlung.



Bild: Asus

Gemischte **Gefühle**

Ende letzten Jahres erschienen gleich mehrere Mixed-Reality-Headsets. Ohne Tracking-Equipment und ohne PC-Boliden sollte mit einfachem Plug & Play die VR-Welt erobert werden. Sollte …

Von: Alexandros Bikoulis

Vor knapp einem halben Jahr startete Microsoft mit einer Bandbreite an Hardware-Herstellern eine VR-Produktlinie – die Windows-Mixed-Reality-Headsets. Die Head-Mounted-Displays (HMD) aus dieser Offensive sollten nicht nur günstiger als die Konkurrenten Vive und Rift, sondern auch mit nicht so potenter Hardware kompatibel sein und damit ohne große Probleme per Plug & Play an jedem Windows-10-Rechner mit *Creators Update* (Herbst-Update 2017) funktionieren. Damit haben Microsoft und dessen Partner alle Hürden für den Einstieg in VR genommen: Preis, Handhabung und die heimische Rechenleistung. Was ist aus dieser „Offensive" geworden? Wir haben uns das zuletzt erschienene MR-Headset von Asus für einen Hands-on-Test und eine Bestandsaufnahme von Windows-Mixed-Reality in die Redaktion geholt.

WAS WAR NOCH MAL MR?

Heutzutage kann man virtuelle Realitäten auf zwei Arten betreten: entweder à la „Augmented Reality" („augmented", englisch für „erweitert"; AR) oder mittels „Virtual Reality". Bei der ersten Möglichkeit wird die eigene Wahrnehmung durch virtuelle Elemente erweitert. Solche Anwendungen findet man beispielsweise bei *Pokémon GO*, *Google Glass* oder *Wikitude*, bei denen die eigene Perzeption durch digitale Informationen über die Umgebung selbst, kleine virtuelle Taschenmonster oder Sehenswürdigkeiten erweitert wird. Die zweite Möglichkeit besteht darin, sich ein VR-Headset umzuschnallen, um sich dann vollkommen in digitalen Gefilden und virtuellen Welten herumzutreiben.

Microsoft hofft, mit dem Begriff „Mixed Reality" in Zukunft beide Technologien unter ein Dach zu bekommen und eventuell stufenweise zu kombinieren. Bisher sind aber alle Headsets in der Mixed-Reality-Schiene reine VR-Brillen, die mit den Frontkameras die Umgebung trotzdem nicht durchschleifen und im Headset erweitern können.

BESSER SPÄT ALS NIE

Microsoft hat mit den Technikkonzernen Acer, Asus, HP, Lenovo, Dell, Samsung und Medion Ende 2017 die Mixed-Reality-Headsets auf den Markt gebracht. Nur bei Asus hatte es etwas länger gedauert, sodass diese Brille erst Anfang 2018 erschienen ist. Die Hardware-Specs haben sich in dem Zeitraum nicht verändert, alle in Europa käuflichen Windows-Mixed-Reality-Geräte verfügen über eine Auflösung von 1.440 × 1.440 Pixeln pro Auge (2.880 × 1.400 insgesamt), eine konstante Framerate von 90 Hz, zwei 2,89 Zoll große LC-Displays und eine ungefähre Pixeldichte von 706 ppi. Unterschiede lassen sich bisher nur in Design, Preis, Gewicht und im diagonalen Sichtfeld ausmachen.

Lediglich Samsungs Odyssey Headset, das nicht in Deutschland

zu kaufen ist, verfügt über eine bessere Auflösung von 2.880 × 1.600 und verwendet 3,5 Zoll große AMOLED-Displays.

VON INNEN NACH AUSSEN ODER VON AUSSEN NACH INNEN?

Anders als die VR-Headsets von Sony, Oculus und HTC nutzen die Windows-Mixed-Reality-Brillen ausschließlich das sogenannte Inside-out-Tracking. Um mit dieser Methode Bewegungen im Raum verfolgen zu können, muss das Headset mit Sensoren und Kameras ausgestattet werden, die eine konstante Erfassung der Umgebung erlauben. In den MR-Brillen kommen zwei niedrig aufgelöste Schwarz-Weiß-Kameras zum Einsatz, damit so auffällige Marker ermittelt und erfasst werden können.

Im Grunde schaut das System also in den Raum und trianguliert anhand der kartografierten Umgebung die Position des Headsets. Verifiziert beziehungsweise unterstützt werden diese Informationen wie in anderen Headsets mit IMU-Datensätzen. IMU steht für inertiale Messeinheit (englisch „inertial measurment unit“) und ist ein elektronisches Bauteil, in dem die Werte mehrerer Sensoren wie Beschleunigungs- und Drehratensensoren (Gyrosensoren) oder Magnetometern kombiniert werden. Damit kann eine kontinuierliche Lagebestimmung des HMD im Raum erfolgen. Bewegt sich nun also das Headset, geben die Sensoren neue Informationen an das System weiter, das dann die virtuelle Welt dementsprechend in Echtzeit anpasst. Außerdem wird die Rauminformation auf dem System gespeichert und aktualisiert. Dadurch bekommt das Mapping der Umgebung eine höhere Genauigkeit, je länger die MR-Brille benutzt wird.

Die Alternative, die bereits in den Headsets von Sony und Oculus steckt und in der Regel gemeint ist, wenn man von optischem Tracking spricht, ist das Outside-in-Tracking. Hier erfassen fest positionierte Kameras mit Blickrichtung zum sich freibewegenden Headset einen definierten Bereich. Sie können anhand von unverkennbaren Markern auf ihr – beispielsweise die Leuchtstreifen auf der PSVR – die VR-Brille richtig im Raum positionieren. Zwar kann man mit mehreren Kameras ein extrem genaues Tracking erreichen, aber man benötigt für diese Methode viel Platz. Outside-in-Tracking findet übrigens auch im Bereich des Motion-Capturings innerhalb der Film- und Gaming-Industrie Anwendung. Schlussendlich werden VR-Systeme in Zukunft vermehrt auf das Inside-out-Tracking setzen, da hier weniger Platz und Ressourcen nötig sind.

FREIHEITSBEWEGUNGEN

Extrem wichtig für das Immersionsgefühl in VR-Anwendungen ist die eigene Lokomotion im Raum. Grundvoraussetzung sind reibungslose und vor allem freie Bewegungen innerhalb der virtuellen Realität, die über sechs sogenannte Freiheitsgrade erreicht werden können.

Die „six degrees of freedom“ (6DoF), wie die Freiheitsgrade auf Englisch heißen, beschreiben, wie frei ein starrer Körper sich im dreidimensionalen Raum fortbewegen kann. Mit sechs Freiheitsgraden kann ein Objekt alle erdenkbaren Positionen einnehmen und sich somit vollkommen frei im Raum bewegen. Ermöglicht wird dies, indem die Translation (Bewegung aller Teile in eine Richtung) an den drei lotrechten Achsen vor/zurück, hinauf/hinunter und links/rechts (x-, y-, z-Achse) mit einer veränderten Orientierung durch Rotation (rollen, gieren, nicken) an diesen drei Achsen kombiniert wird. Ein Fahrstuhl hat beispielsweise einen Freiheitsgrad: die vertikale Translation, also das Hinauf- und Hinunterfahren. Autoscooter haben dagegen drei Freiheitsgrade, da hier neben zwei Translationen (vor/zurück; links/rechts) noch die Rotationsbewegung gieren hinzukommt.

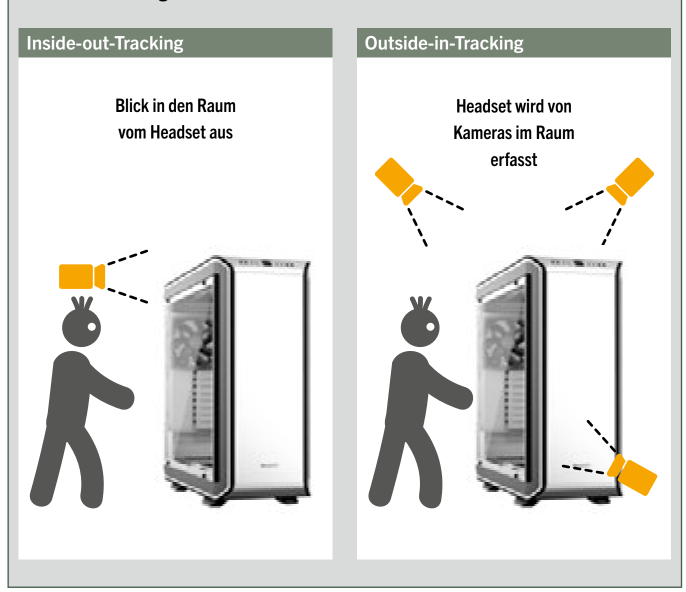
ASUS MR-VERSION HC-102

Wie bereits erwähnt, gibt es bei den Mixed-Reality-Brillen keine technischen Unterschiede, lediglich Samsungs Headset weist eine größere Auflösung auf. Variation bieten die Headsets dennoch und zwar in Preis, Gewicht, Sichtfeld und Design.

Asus' Brille ist knapp 400 g schwer und wie die anderen WMR-Geräte im „Crown-Design“ gehalten. Man setzt also das Headset wie eine Krone und nicht wie eine Maske auf, wie man es etwa von der HTC Vive und der Oculus Rift kennt. Das Sichtfeld (FOV, Field-of-View) fällt bei Asus' Exemplar mit 95° geringer aus als beispielsweise bei Dells (110°) oder Lenovos (105°) MR-Brille. Asus hat genau wie die anderen Herstel-

INSIDE ODER OUTSIDE?

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie ein System die Bewegungen des Nutzers registrieren und verfolgen kann: Von innen nach außen oder von außen nach innen.



SECHS FREIHEITSGRADE

Die Anzahl der Freiheitsgrade bestimmt, wie frei sich ein starrer Körper im Raum bewegen kann. VR-Videos haben beispielsweise drei Freiheitsgrade.

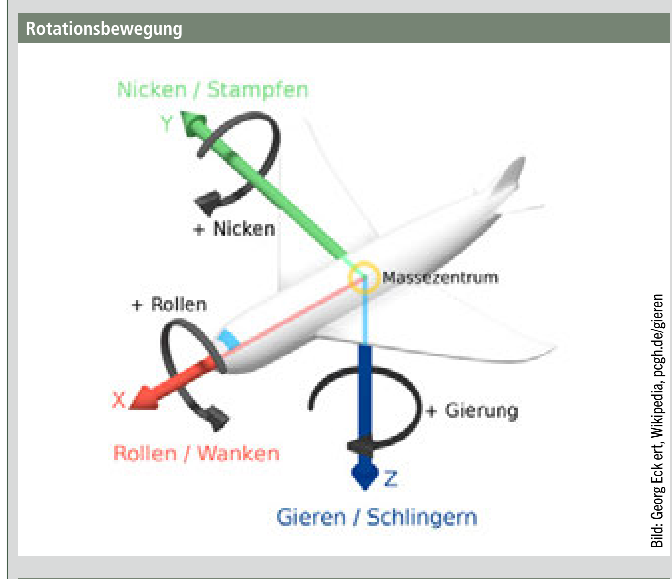


Bild: Georg Eck ert, Wikipedia, pcgh.de/gieren

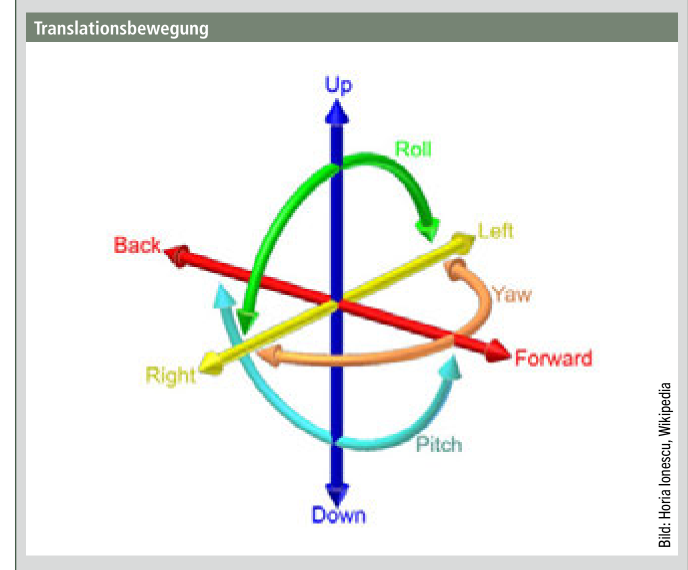


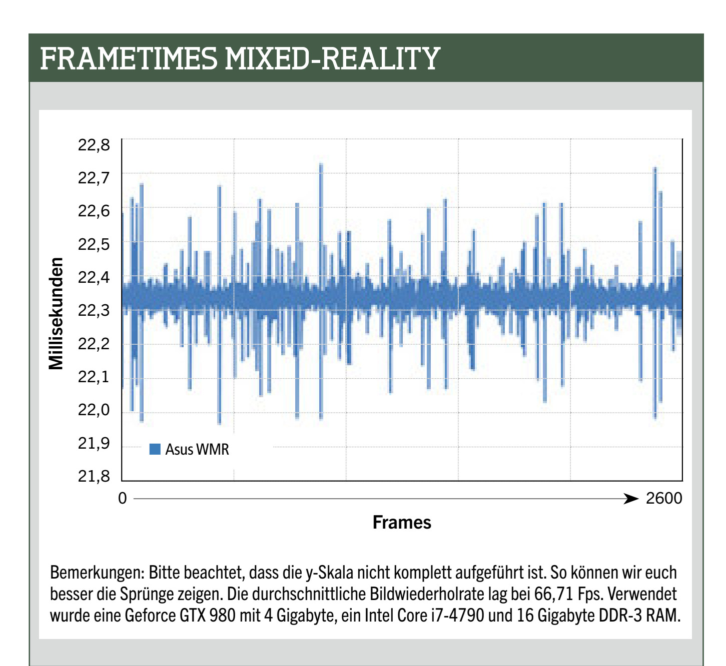
Bild: Horia Ionescu, Wikipedia



Das Design soll eine 3D-Low-Poly-Matrix darstellen und wurde mithilfe von Techniken aus der digitalen Architektur konstruiert.



Typische Ansicht: Zwischen den Fresnel-Linsen sitzt der Annäherungssensor und eine Gummimanschette verhindert Lichteinfall. Der Schaumstoff ist zudem antibakteriell.



Bemerkungen: Bitte beachtet, dass die y-Skala nicht komplett aufgeführt ist. So können wir euch besser die Sprünge zeigen. Die durchschnittliche Bildwiederholrate lag bei 66,71 Fps. Verwendet wurde eine Geforce GTX 980 mit 4 Gigabyte, ein Intel Core i7-4790 und 16 Gigabyte DDR-3 RAM.

ler im Mixed-Reality-Verbund auf einen Visor mit Klappvorrichtung gesetzt, sodass man schnell aus den virtuellen Realitäten fliehen kann. Der Visor wurde zudem mit einem durchaus ansehnlichen und stylishen Low-Poly-Design versehen. Die Verarbeitungsqualität des grau-schwarzen Headsets wirkt hochwertig, Knirschen oder Knacken wie bei anderen MR-Brillen war nicht zu vernehmen. Asus hat außerdem auch hygienische Aspekte bei der Produktion bedacht, denn der Schaumstoff ist antibakteriell.

Die zwei 2,89 Zoll großen LCD-Displays mit einer Auflösung von 1.440 × 1.440 Pixeln pro Auge weisen eine Helligkeit von 100 Candela pro Quadratmeter auf und haben deshalb eine vollkommen ausreichende Helligkeit. Die Auflösung, die höher ausfällt als bei der Vive oder Rift, erlaubt auch das einfache Lesen von Texten, die sonst verschwommen dargestellt wurden. Durch die verwendeten Fresnel-Linsen können leichte „Godrays“ auftauchen. Auch bei schnellen Kopfbewegungen muss man bei Asus' HMD keine Schlierenbildung erwarten, sodass die Brille in dem Punkt mit der Konkurrenz mithalten kann. Dank des Memory-Schaumstoffs und der Gewichtsverteilung auf Stirn und Hinterkopf ist das VR-Headset auch nach Stunden angenehm zu tragen, dennoch könnte der Visor für Brillenträger etwas eng werden. Eine Möglichkeit, den Augenabstand einzustellen, besteht nicht beziehungsweise ist dies nur softwareseitig machbar.

Für Sound sorgt ein 3,5-mm-Anschluss am Haltebügel. Er ist übrigens per Drehrad an die eigene Kopfform anschmiegbar. Die Kabel vom Headset zum PC sind vier Meter lang und funktionieren bei einem Windows-10-Rechner mit Plug & Play – das dauert gerade einmal fünf Minuten. Für das Display wird ein HDMI-2.0- und für die Daten ein USB-3.0-Anschluss benötigt. Die Asus-MR-Brille weist eine Latenz von 36,83 ms auf und befindet sich damit im Mittelfeld.

DAS ÖKOSYSTEM

Wer mit einer MR-Brille Anwendungen oder Spiele erleben will, kann dies dank des Microsoft Stores oder Steam tun. Asus selbst bewirbt die Brille mit 20.000 verfügbaren Apps, die eine virtuelle Erfahrung erlauben. Die Apps von der Windows-internen Verkaufsplattform funktionieren auch direkt



Asus verwendet ein sogenanntes Cool Touch Fabric, das sich selbst nach langen Sessions immer noch kühl anfühlt. Außerdem ist das Material antibakteriell und trocknet sehr schnell – ideal also bei sommerlichen Temperaturen.

ohne Probleme. Glaubt man der harten Kritik des Studios Webrox, ist der Microsoft Store für die meisten Nutzer einfach bedeutungslos. Schade eigentlich, da Store und MR-Portal ja bereits in Windows integriert sind und mit den Brillen einwandfrei funktionieren.

Wer also mit dem Microsoft Store nichts anfangen kann, kann sich immer noch die App für SteamVR herunterladen. Die hat noch keine finale Version und neigt deshalb zu Komplikationen. Im Hands-on-Test hat es beispielsweise mehrere Anläufe gebraucht, bis die MR-Brille überhaupt erkannt wurde, gefolgt von einigen Softwareabstürzen. Wenn SteamVR und das Headset dann aber mal laufen, kann man alle gängigen VR-Titel meist problemlos spielen.

FAZIT: SCHADE, SCHADE, SCHADE

Die Idee für MR ist schlicht genial: Einstiegshürden nehmen und VR zum Boomen bringen. Die Technik ist für Inside-out-Tracking soweit ausgereift, dass keine externen Sensoren nötig sind, um eine präzise Verortung des HMD im Raum zu erreichen. Die MR-Brillen funktionieren zudem mit leistungsschwacher Hardware und setzen keine Rechenboliden voraus, die in ihrer Anschaffung ordentlich zu Buche schlagen. Mehr Nutzer könnten so in den Genuss digitaler Realitäten kommen. Leider hapert es gewaltig am Ökosystem, denn Microsoft vernachlässigt den eigenen Store, SteamVR ist für MR-Headsets noch in der Testphase und dementsprechend fehleranfällig. Für 449 Euro erscheint diese technisch gute VR-Brille mit mangelndem Ökosystem viel zu teuer, vor allem wenn man für den gleichen Preis eine Rift und ausgereifte Infrastruktur bekommt. ❑



OMEN by hp
Windows
Das bislang beste Windows
für PC-Gaming.
BECOME UNSTOPPABLE
OMEN DESKTOP | LEICHT AUFRÜSTBAR
#DOMINATETHEGAME
Mehr OMEN: www.hp.com/go/omenbyhp
© Copyright 2018 HP Development Company, L.P. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken bzw. Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.